DISGAEA: adaptação para capeta nenhum botar defeito!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

www.dragonslayer.com.br

Feras de Guerra

Classes combativas de Moreania

Mortos-vivos: lute contra hordas de zumbis famintos

ISSN 1808-1584

NÚMERO 0015

PREÇO R$ 8,90

Dragon Slayer

manticora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Manticora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Patrícia de Fátima Santos
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa
e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 15, ISSN 1808-1584
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL,Fernando Chinaglia Distribuidora S. A Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

Primeiro Ano

Chegando à sua edição 15, sua revista DRAGONSLAYER faz seu primeiro aniversário na Editora Escala.

Aqueles que acompanham nossa jornada há mais tempo, já conhecem a história. Havia a *Dragão Brasil*, mantida durante mais de dez anos como a maior, melhor e única revista mensal brasileira sobre RPG. Havia a *D20 Saga*, sucesso de público e crítica, especializada em Sistema D20. Um dia, seus autores abandonaram os antigos títulos e uniram-se para começar algo totalmente novo. Encerrar a antiga campanha e preencher novas Fichas de Personagem. Voltar ao 1º nível.

Três números chegaram às bancas pela Editora Mantícora. Foram suficientes para demonstrar que esta nova iniciativa tinha potencial. E uma das maiores editoras da América Latina passaria a sediar os matadores de dragões.

Um ano, doze edições. Nada mal, para quem recomeçou do zero.

Claro, ainda há muito a ser feito. O Sistema D20 não é, ainda, um jogo de RPG acessível a todos. Apesar de suas inúmeras vantagens, ele ainda depende de livros caros ou raros. Ele ainda pode parecer estranho, complicado, até mesmo intimidador para novatos. Mas estamos aqui para ajudar a resolver esses problemas. Oferecer ajuda com as regras, idéias para seus personagens e aventuras. Novos poderes para heróis. Novos mundos, monstros e vilões. Adaptações para levar seus filmes, games ou animes favoritos à mesa de jogo.

Tudo aquilo que sempre fizemos. Tudo aquilo que faremos enquanto pudermos. Porque amamos este desafio, amamos este hobby, e queremos que mais pessoas possam desfrutar dele. Porque, não é a primeira vez que dizemos, RPG é o jogo mais divertido e saudável do mundo. Vale a pena qualquer esforço para que todos os conheçam.

Um ano se passou. Ainda estamos aqui.

É a prova maior de que estamos trabalhando direito.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS
Já ouvi essas respostas em algum lugar

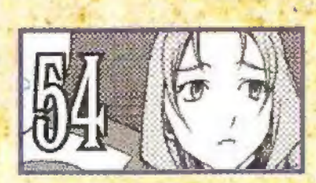
CLÁSSICOS
Os artefatos mais poderosos de todos os mundos

GAME DESIGN
Não aconselhados para os fracos do coração

GAZETA DO REINADO
Guerra com gnolls amardurados? Acho que li errado

REGRAS AVANÇADAS
Psiquismo para Ação!!!

ADAPTAÇÃO
Disgaea: humor dos infernos



DRAGON'S BRIDE
Mais sobre a dama e o vagabundo, quer dizer, vândalo

REVIEW
Aranhas, armas pesadas e um clima sombrio

ZAMBI
O pior monstro de todos

PREVIEW
O Crânio e o Corvo, novo romance

MINI CENÁRIO
Mortos-vivos: miolos, miolos, miolos

CONFRONTO
Até que enfim um feiticeiro porreta!

MOREANIA
Feras da Guerra: os combatentes da Ilha Nobre

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Olá, pessoal que curte uns modificadores! Não, vocês não pegaram a revista errada! Sou eu mesma, a Paladina, agora remodelada em estilo game de luta 2D, pronta para continuar nesta missão de responder às cartas dos leitores. E este é meu parceiro, o... AAAHH!

— Que foi? Vamos, continua! AAA... termina a palavra! ANTIPALADINO! Que coisa, parece o papagaio da minha mãe...

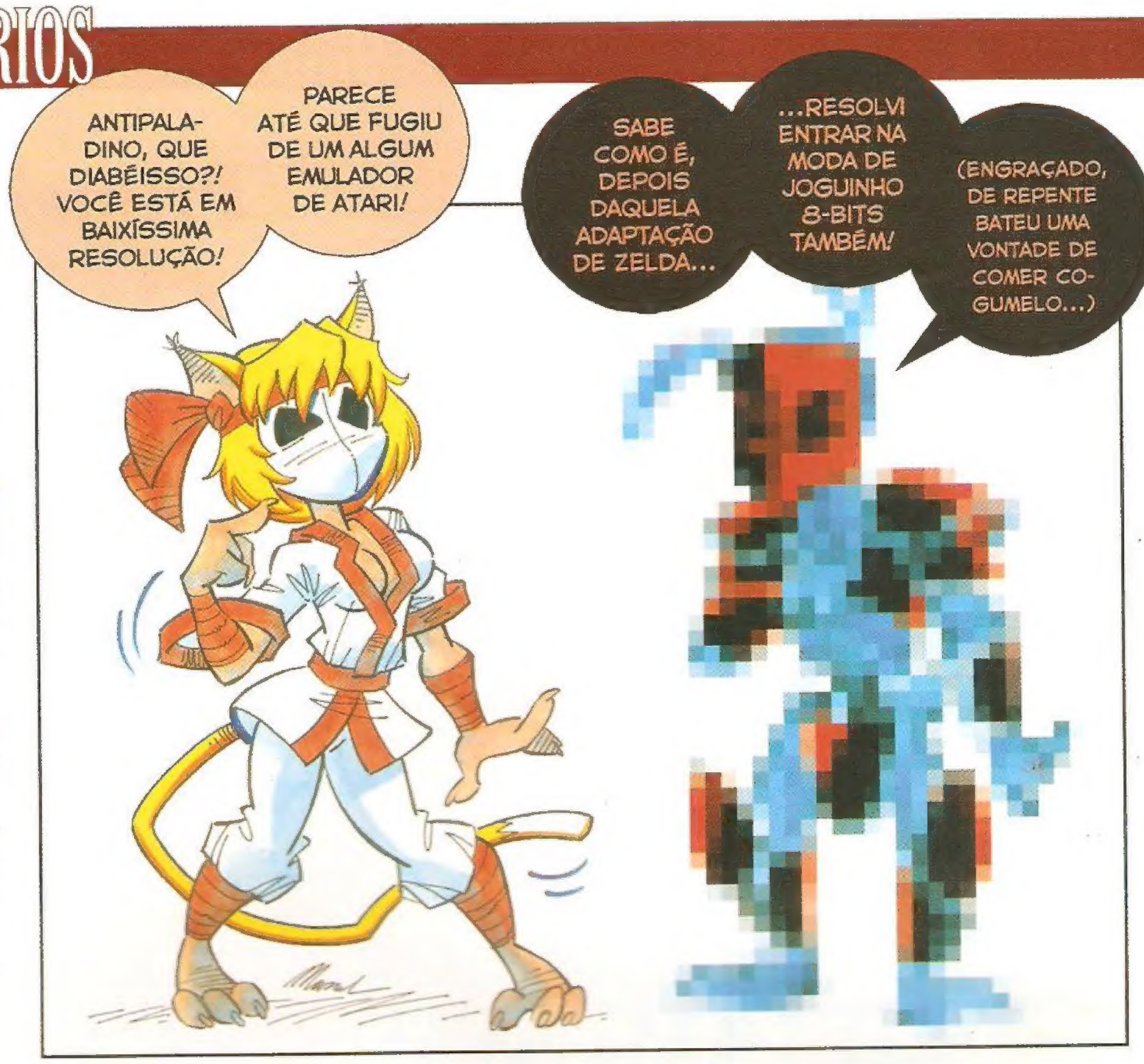
— É você mesmo?! Sei lá, não consigo dizer, você está todo quadriculado, em baixa resolução! Será que deu pau no arquivo de imagem?!

— Hahaha, você notou? É meu novo visual retrô 8-Bits! Funcionou com o Mario, funcionou com Zelda, então claro que também vai funcionar comigo!

— Ficou doido?! Ficou MAIS doido que o habitual?! Não lembra da DS 12, com adaptação de Zelda?! Os leitores ODIARAM aquela idéia!

— Vou ficar famoso! Terei meus próprios games, meus próprios filmes, de repente até meu próprio cenário de RPG! Acho que vou chamá-lo, deixa ver... Anti-Tormenta!

— Hmm, tomara que os leitores não pensem ser um erro de impressão...



Preconceito?

Não dá para desmentir ou negar. Muitos Mestres, principalmente de jogos importados como o Sistema D20, têm tremendo preconceito contra material nacional ou não-oficial.

Não estou atacando e nem defendendo esta ou aquela editora. Só quero deixar registrado que essa "doença" do material oficial é muito prejudicial ao hobby. Editoras como a Jambô, a Daemon, e atualmente a DragonSlayer publicam muitas classes básicas, classes de prestígio e outros materiais que eu gostaria de usar, mas meu Mestre não permite.

As desculpas são muitas: "Isso é desequilibrado!","É muito apelão","Não é compatível com o sistema!" Claro, às vezes algum material não-oficial é mesmo mais forte, um jogador esperto pode tirar proveito para construir um personagem apelão. Mas proibir tudo? Também existe muita coisa divertida entre os livros e revistas "não-oficiais".

A questão do "desequilíbrio" é uma grande mentira. Um amigo meu consegue fazer um clérigo de 3o nível com bônus de +8 no dano, usando apenas material oficial! Por que esse "combo" é aceito, enquanto uma classe não-oficial é considerada desequilibrada, mesmo que não seja uma classe de combate? Se não foi escrito por Monte Cook ou Skip Willians, então não pode?!

Lók, Clérigo de Nimb, email

Lók, o problema aqui é que seu Mestre prefere usar apenas material oficial de D&D, proibindo quaisquer outros.

Claro, o Mestre tem a palavra final sobre o que é adequado ou não para sua campanha. Talvez ele faça isso porque confia na qualidade da Wizards of the Coast. Talvez prefira não se arriscar com outros produtos. Talvez seja puro preconceito. Não importa a razão, e não importa quem está certo ou errado. O Mestre é um jogador como qualquer outro. Ele quer se divertir. E aceitar na campanha elementos que não gosta, não será divertido. Simples assim.

Mas o jogador também quer se divertir! Um Mestre que proíbe coisas sem uma razão convincente ("Não aceito porque não é oficial" não tem NADA de convincente...) está prejudicando a diversão do jogador. Seu Mestre está sendo egoísta, colocando a própria diversão acima dos outros. E um jogador que não está se divertindo não tem nenhuma razão para jogar, porque o único objetivo deste jogo é a diversão.

Se o grupo inteiro não está se divertindo, então o jogo não está funcionando como deveria. Mude de grupo. Mude de Mestre. Seja você mesmo um Mestre.

— No mundo de Anti-Tormenta, perde aquele que matar menos personagens do Mestre. Camponeses dão mais pontos.

— Anti, em RPG não existe perdedor! Todos se divertem, então TODOS vencem!

— Bobagem! Que jogo besta é esse, que não tem um loser para a gente escorraçar?

— Ai deuses... vai ali no bar de esquina jogar baralho, vai!

Volte, 3D&T!

Olá Paladina nekomimi e Antipaladino. (Aê, tá muito frutinha com essas orelhinhas de coelho!)

Estou escrevendo por motivos vários mas, como sou um clérigo ocupado, tentarei resumir ao máximo minha epístola. Eu gostaria, primeiramente, de parabenizá-los — pois, apesar de não jogar Sistema D20, esta revista muito me agrada. Moreania é deveras interessante, os novos suplementos e livros (Panteão D20, Academia Arcana, Vectora, e principalmente O Inimigo do Mundo) são ótimos, e novidades como Área de Tormenta geram inúmeros boatos e teorias por parte de nós, jogadores. Enfim, vocês estão fazendo um ótimo trabalho (devo ser o centésimo a dizer isso).

Porém, tenho uma simples pergunta: e o 3D&T? Pergunto isso em nome de todos os jogadores que se divertiam com esse sistema simples e barato e, de repente, ficaram órfãos (não, não estou exagerando), jogados para escanteio, ou obrigados a gastar uma grana preta (!) comprando manuais de Tormenta D20 e livros de D&D (coisa que nosso grupo não tem condições de fazer). Ou migrar para o sistema 4D&T — que, apesar de barato e interessante, é deficiente quando utilizado para campanhas que não seguem o gênero anime/mangá, impossibilitando o uso desse sistema para narrar Tormenta.

E como ficamos nós, os 3D&Tistas (proletários) que gostam de jogar Tormenta?! Queremos 3D&T de volta, queremos os manuais azuis de volta, queremos Tormenta!

Yallwn, Clérigo de Nimb, e-mail

Yallwn, a revista DragonSlayer publica apenas material compatível com o Sistema D20.

Escreva para a DRAGONSLAYER. Rápido, antes que o Antipaladino volte ainda mais no tempo e transforme-se em um Pac-Man!

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

O antigo jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3a Edição não é compatível com esse sistema. Abrindo uma exceção para 3D&T, não apenas estaremos mudando o foco da revista, como também assumiremos a obrigação de oferecer material também para vários outros RPGs incompatíveis. E sabemos, por experiência, como é complicado produzir uma revista multi-sistema; sempre haverá fãs insatisfeitos deste ou aquele jogo.

Os antigos "manuais azuis" 3D&T são publicados pela Editora Talismã, e os autores originais do jogo não têm mais ligação com essa empresa. Se você e outros jogadores sentem-se prejudicados pela falta de suporte, se querem mais material para seu jogo favorito, devem recorrer à Editora Talismã. Não a nós.

Realmente, é impossível usar o Manual 4D&T para jogar Tormenta D20. O atual mundo de Arton requer o uso dos três livros básicos D&D. Mas não se preocupe, a Editora Jambô está trabalhando para melhorar esse panorama. Aguarde boas notícias em breve.

— Tem coisa que não muda nunca, não? Alguém faz um RPG, mas não faz aventura, não faz cenário, não faz adaptação. Então o pessoal vem correndo pedir tudo isso para nós, em vez de pedir para a própria editora que fez o jogo! Fala sério!

— Hmm, é verdade que cada empresa é responsável pelos jogos que produz. Mas você sabe que a situação de 3D&T é bem pouco mais complicada que isso.

— "Um pouco mais complicada" é pegar leve, não?

RPG, Música e Sugestões

Saudações muy RPGísticas, pessoal da DS-layer! Envio-lhes este pergaminho para parabenizá-los pelo ótimo nível da revista. Está BEM melhor que certa revista dracônica anterior...

Vocês vêm fazendo algumas matérias memoráveis, coisa muito fina mesmo, como aquela de Discworld na DS 5, captou direitinho o humor meio non-sense do Terry! A idéia de uma aventura-solo de Zelda também foi genial, mas, a meu ver, aquelas imagens 8-Bits altamente feias tiraram muito do brilho da ambientação! Com tanta imagem linda do Link na net, vocês botam aquelas... tá certo, eu entendo que dá um clima saudosista e tal, mas enfim...

Também queria fazer duas humildes sugestões: que tal uma aventura de Viewtiful Joe? Seria bem legal, não? E uma de Kingdom Hearts então?

Por último, gostaria de saber se vocês já jogaram curtindo um sonzinho. O que vocês indicam? Acho que Blind Guardian e Elvenking são muito legais numa mesa de RPG!

Abraços pros RPGistas nordestinos, pra Dandara (minha futura namorada RPGista) e um beijão na Paladina! Antipaladino, desiste cara! A Paladina não tá afim de você!

Oberdan Ferreira, e-mail

Tá vendo?! TÁ VENDO?! Visual 8-Bits foi bonitinho há vinte anos, ainda é bonitinho nos dias de hoje por alguns minutos, mas JÁ ERA! Está tão morto quando AD&D 2a Edição! Tão morto quanto o antigo Mundo das Trevas! Tão morto quanto...

— Ei-ei-ei! Você quer mesmo mexer com os clássicos?! TEM CERTEZA?!

— Ahn... não, não. Deixa pra lá. Sei como os saudosistas podem ser chatos...

— Somos sim, pode apostar!

Bateria Fraca

Olá pessoal da DS, tudo bem? Tirem uma pequena dúvida. No Manual 4D&T, o defeito Bateria diz que o andróide fica ativo durante um número de horas equivalente ao dobro do valor de Constituição. Mas como, se a Constituição do andróide é NULA?! Abraço!

Dudu, Eadward Pendragon, o UM paladino, e-mail

Este Defeito está mesmo com... hm, defeito. Mas Dudu, em quase todos os casos, sempre que uma criatura sem valor de Constituição (como construtos e mortos-vivos) precisa fazer algum um teste baseado nessa habilidade (como a perícia Concentração), você deve substituir pelo valor de Carisma.

— Então, um construto ou morto-vivo pode usar sua simpatia para substituir vigor físico?! Eu PRECISO me transformar em um desses!

— Pra quê? Até uma samambaia plástica tem mais Carisma que você.

Morcego Forte!

Falaê Paladinos! Gostei dos Licantropos variantes que vieram na DS 13, em "Fera Interior". São muito menos complicados que aqueles no Livro dos Monstros. Mas tenho algumas observações.

1) O quadro "Mudanças de Tamanho" diz que uma criatura Pequena tem Força –4, mas a descrição do Homem-Morcego diz que ele, em sua forma animal Pequena, tem Força +8.

2) O Homem-Leão e Homem-Crocodilo não deveriam ter ajuste de nível? Ambos recebem Força +8, Constituição +4 e armadura natural +2!

Heitor, o Homem-Tamanduá-Atroz, SP/SP

1) Estes são os modificadores corretos para o Homem-Morcego em sua forma animal, anote aí: Força –4, Destreza +2, Constituição –2, Classe de Armadura +1, jogadas de ataque +1.

2) Perceba que ambos só recebem esses ajustes em sua forma animal. Nessa forma não podem usar armas, armaduras ou escudos, apenas suas armas naturais. Os bons modificadores servem para compensar esses problemas.

— Sacanagem! Aquela matéria não apresentou o mais perigoso, poderoso e charmoso dos licantropos, o HOMEM-COELHO!

— Sei... e ele tem algum bônus em testes de ataque contra criaturas aparentadas com cenouras?

FALHAS CRÍTICAS

Seu Mestre não deixa você jogar como carregador de balde, porque "é muito apelão"? Ele também não deixa jogar com monge, porque "não tem reino oriental no meu mundo"? Não seja o único a zoar com a cara dele, divida com a gente!

Começa uma campanha de Forgotten Realms. Um halfling ladino encrencado, à procura de colegas para formar um grupo, vem abordar um paladino humano e um guerreiro anão.

— Vocês! Vocês são aventureiros! Vamos, venham comigo, preciso de ajuda!

— O que você quer, pequenino? Vá embora, não queremos confusão.

— Hmm... uma briga na taverna! É isso! Há uma briga na taverna, venham ajudar!

— Briga? Você está mentindo, não ouço nada!

O halfling imediatamente entra correndo na taverna mais próxima, procura seu freguês mais robusto e mal-encarado, arremessa uma caneca em sua nuca, e aponta imediatamente para o segundo freguês mais robusto e mal-encarado, acusando:

— Foi ele! Eu vi, foi ele!

Bem-sucedido em seu teste de Blefar, o halfling logo volta correndo para a rua, ao encontro dos aventureiros.

— Uma briga na taverna, não falei?! Vamos, vamos!

Osborn Laptop, ladino halfling clássico, SP/SP

Tormenta. Um ladino humano (eu) estava escondido em uma igreja de Lena, com três guardas procurando por ele. Quando um guarda se aproximou demais, o ladino tentou atingi-lo com um tiro de besta, mas errou feio.

Guarda: Grr, agora você vai morrer, garoto!

Ladino: calma, tio! Não pode violência aqui no templo!

Guarda: foi você quem começou, pirralho!

Ladino: sim, mas você vai se rebaixar ao meu nível?

Montana Loeher, Ladino humano azarado, e-mail

— Seis tiros! O bastante para matar qualquer coisa que se mova — diz o jogador, citando Revolver Ocelot, vilão do game Metal Gear Solid.

— Besteira — eu reclamo.

— Então fala aí, quem é que não morre com seis tiros?

— SETE CARAS!

Otacon, e-mail

Expedition to the Demonweb Pits

Nada como uma descida ao Abismo para reviver os velhos tempos

Traição, intriga, planos complicados; isso é o que você consegue desafiando os drow

Elfos negros, ou drow, sempre foram uma das raças de antagonistas preferidas pelos Mestres de *Dungeons & Dragons*. Sua primeira aparição se deu na série de aventuras Against the Giants publicada pela TSR em 1978. Outros módulos, como *Descent into the Depths of the Earth* e *Vault of the Drow*, imortalizaram os elfos negros como os inimigos mais refinados, cruéis e astutos dos mundos de fantasia. O arco de histórias teve seu clímax na aventura *Queen of the Demonweb Pits*, onde os heróis enfrentavam a própria deusa dos drow, Lolth, em sua morada no plano do Abismo.

Expedition to the *Demonweb Pits* é uma releitura desse clássico — uma aventura para grupos de 9º nível, para avançá-los até 12º. Além de colocar os drow e sua deusa aranha de volta à cena, também trata de um aspecto que tem sido um tanto deixado de lado na atual 3ª edição: viagens interplanares.

Nos Fossos da Teia Demoníaca, uma das infinitas camadas do plano do Abismo, Lolth reina suprema. Mas, embora seja considerada um dos Lordes Demoníacos, a Rainha das Aranhas está muito mais preocupada com a atuação de seus servos drow no Plano Material Primário. Assim, quando o Príncipe Negro Graz'zt propõe-lhe uma aliança contra outro poderoso demônio, Orcus, a deusa recusa. Mestre da sedução e trapaça, Graz'zt não pretende deixar que isso atrapalhe seus planos, dando início a uma trama de intrigas tão complexa quanto a teia infinita de Lolth.

O resultado é uma história chamativa, atraente pra fãs dos antigos títulos *Planescape* e *Blood War* (a guerra entre demônios e diabos), mas nada simples. Sua lógica pode ser confusa, especialmente para Mestres que não gostariam de precisar cobrir buracos, inventar possibilidades e arquitetar estratagemas.

Para os jogadores, tudo começa quando encontram-se em meio a inúmeros ataques realizados pelos drow, que intensificaram suas atividades nos últimos tempos. Após a primeira batalha, encontram pistas que apontam para uma estalagem em Sigil, a Cidade dos Portais. Assim tem início uma trama de traição, ação e exploração interplanar.

Para a felicidade daqueles que não possuem o *Manual dos Planos*, Sigil é novamente descrita. A metrópole planar será a base de operações dos heróis, que viajarão primeiro para o plano de Ysgard e depois pelas infinitas camadas do Abismo — com direito a atuação nas exóticas cidades abissais. Conspirações e combates contra agentes demoníacos, servos de Graz'zt e Lolth, ficam entre os pontos altos aventura.

Expedition tem pontos muito fortes no tocante à organização e visual do livro. Sugestões orientam o Mestre na tarefa de colocar e conduzir o grupo, oferecendo ganchos, motivações, e dicas sobre como agir caso os jogadores não estejam se divertindo.

Outra novidade bem-vinda é o excelente uso do sistema de encontros — certo, isso não é tão novo assim. Cada cena de ação é descrita de maneira extensiva, contando com as fichas dos adversários (os *stat blocks*), estratégias pré-definidas, dicas para o desenrolar, mapas... tudo no mesmo lugar. Esse sistema permite usar as dezenas de encontros em outras aventuras, bastando uma ou duas adaptações simples. A maioria das ilustrações tem excelente qualidade, e os mapas numerosos e claros não deixam ninguém perdido.

Expedition to the Demonweb Pits
Dungeons & Dragons
Wizards of The Coast
224 pags. colorido, capa dura, inglês, US$ 34.95

Outro recurso válido é representar, nas páginas finais, todas as cartas, notas e mapas que os personagens podem encontrar durante a aventura. Dessa maneira o Mestre pode xerocá-los para fazer *handouts*, como são chamados esses materiais de referência entregues aos jogadores.

No apêndice, que ocupa boas 50 páginas, temos novas classes de prestigio, itens mágicos e, principalmente, monstros. Duas novas classes de prestígio: o *Demonwrecker* é um usuário de magia de divina exterminador de demônios, ideal para paladinos e clérigos. Tem habilidades para vencer a redução a dano dos demônios. Para a felicidade dos magos e feiticeiros, há também uma variante arcana da classe. Já o *Jaunter*, classe com apenas quatro níveis, é um especialista em viagens interplanares com habilidades relacionadas a teletransporte e movimento.

Novos itens mágicos são descritos segundo o modelo de *Weapons of Legacy* — com algumas regras inclusas, para grupos que não possuem este acessório. E temos também magias extraídas do *Book of Flesh and Mirrors*, um tomo mágico abissal que faz aparição na aventura.

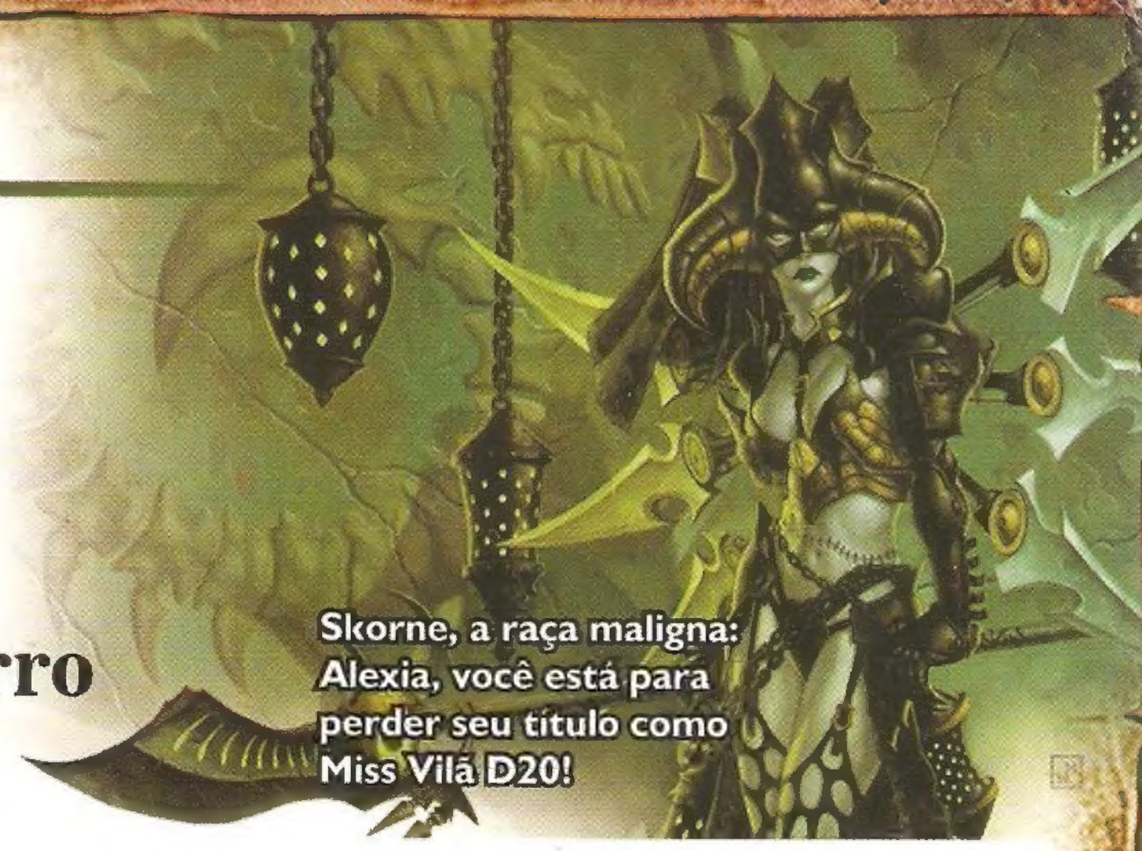
Os monstros estão descritos segundo o novo modelo de stat blocks apresentado no *Monster Manual IV*. Temos muitas criaturas extraplanares, especialmente demônios. Entre os mais interessantes temos os Dabus, servos da misteriosa e poderosa figura que governa Sigil, a *Lady of Pain*. Para quem gosta dos drow temos o *Envoy of Lolth*, uma manifestação do aspecto enganador da Rainha Aranha. Muitos *stat blocks* contêm erros: por exemplo, a raça demônio Cambion, apresentada como opção para jogadores, tem como classe favorecida a classe de prestígio assassino. Isso não faz sentido, uma vez que classes de prestígio não causam penalidade na experiência.

Expedition to the Demonweb Pits mostra ser uma aventura mais complexa que a média. Recomendada para Mestres mais experientes, e também ideal para aqueles que têm saudades do bom e velho Planescape e querem iniciar uma campanha pelos planos.

Rafael Barbi
http://www.ocirculo.com

Sem Trégua

Se depender de bons acessórios, os Reinos de Ferro nunca vão enferrujar



Skorne, a raça maligna: Alexia, você está para perder seu título como Miss Vilã D20!

Se você é daqueles que não pode nem ouvir falar de robôs gigantes em seu mundo de fantasia medieval, pode pular de página. Pule de cenário, também.

No início deste ano, a Jambô Editora presenteou o público brasileiro com o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*, um dos títulos mais esperados dos últimos tempos. Este é o mundo da Fantasia Forjada em Metal, onde heróis durões (e encardidos) equipam-se com armas de fogo, máquinas a vapor e magia arcana. Premiado com o ENnie Awards 2005 como o Melhor Cenário de Campanha, os *Reinos de Ferro* primeiro chegaram através da *Trilogia Fogo das Bruxas*, uma série de três aventuras que abriu caminho para o monstruoso livro básico de 400 páginas, contendo um dos mais densos cenários de campanha para o D20.

Com poucos meses, o *Guia de Personagens* é ainda recente. Mas a Jambô não parece ter a menor intenção de deixar o cenário enferrujar (com o perdão do trocadilho...). O primeiro suplemento oficial, *Sem Trégua*, acaba de chegar às prateleiras.

É um livro diferente, sem um tema central. Composto por várias matérias avulsas, originalmente publicadas na *No Quarter* — uma revista bimestral norte-americana dedicada ao cenário.

Já vamos avisando, este é um suplemento bem específico. Nada de "você também pode usar em seu cenário favorito". Logo nas primeiras páginas, em "Feitiçaria e Chumbo", temos uma grande coleção de novos talentos, magias e itens para o mago-pistoleiro, uma classe básica que consta no *Guia de Personagens*. Não há como aproveitar quase nada em outras ambientações. Mas o que poderia ser uma desvantagem na verdade resulta em material muito mais profundo, pleno de histórico, demonstrando como os Reinos são ricos em detalhes.

Gigantes-a-vapor. Estes monstros de metal são atração principal do cenário, atuando como força de trabalho, máquinas de guerra e parceiros para aventureiros. Até agora você conheceu apenas um modelo básico, no próprio *Guia de Personagens* e também na revista DragonSlayer 11. Agora, *Sem Trégua* oferece quatro novos modelos, cada um carregado de história: o icônico pau-pra-toda-obra Encouraçado; o leve e ágil Redentor, que dispara mísseis abençoados a serviço da igreja de Menoth; o Sanguinário, uma abominação com garras, construído por necromantes; e o super-pesado Kodiak, que quebra sua espinha com 4d6+16 pontos de dano!

"Forja e Fundição" contém muitos equipamentos. *Uma espada atordoante MacHorne* pode salvar sua vida quando você está justamente para ter a espinha quebrada por um gigante-de-ferro, reduzindo sua velocidade. A Irmandade da Costa Quebrada oferece equipamento de espião impressionante para seus membros. Mas nada, nada tão ignorante quanto a pistola-bazuca dos Cães do Diabo, um monstro cuspidor de chumbo que causa belos 3d8+5 pontos de dano.

Sem Trégua
Sistema D20
Privateer Press
64 págs. em PB, capa mole, português, U$ 16,90

"Pistolas ao Amanhecer" apresenta tudo sobre duelos de pistolas nos Reinos de Ferro. Desde a origem desta tradição, suas normas e — claro — as regras envolvidas. Esta deve ser a única matéria que pode ser usada sem problemas em outros cenários (que tenham armas de fogo, claro).

Em "Protetores do Templo" encontramos novas opções para os servos de Menoth, um deus guerreiro, implacável e impiedoso. Uma nova classe básica, o Cavaleiro Exemplar, é formada por militantes fanáticos, similares a paladinos — mas nem um pouco bondosos, dedicados a destruir os inimigos de sua igreja. Eles são comandados por membros da classe de prestígio Perscrutador, clérigos torturadores e manipuladores.

Mas a cereja do bolo leva o nome de "Os Encontros Pendrake". Narrados pelo Professor Victor Pendrake, maior autoridade local sobre monstros, estes contos descrevem as jornadas de um famoso estudioso aventureiro em expedições para desvendar segredos sobre as criaturas de Immoren ocidental. De construtos insanos a ciclopes blindados, tudo devidamente acompanhado com estatísticas de jogo.

Claro, não é a idéia mais original do mundo. A *Dragon Magazine* tinha sua seção "Elminster's Ecologies", onde o arquimago dos Reinos Esquecidos discorria sobre criaturas de *Forgotten Realms*; e não vamos esquecer Rudolph van Richten, o mais famoso caçador de monstros no cenário de *Ravenloft*. Mesmo assim, o bom Professor Pendrake ainda consegue mostrar carisma suficiente para oferecer as melhores histórias no livro.

As ilustrações variam do excelente ao apenas suficiente. Imagens de página inteira exibindo os gigantes-a-vapor, desmontados peça por peça, fazem a alegria dos fãs de maquinaria pesada — enquanto algumas figuras de monstros poderiam ser melhores. Uma pena também, que muitas imagens sejam originalmente coloridas, e aqui aparecem apenas em preto e branco.

Com 64 páginas, *Sem Trégua* não é tão volumoso ou impressionante quanto o livro básico, mas cumpre a missão de manter o cenário em movimento. Tradução e prefácio de Leonel Caldela.

Em meio a um mercado que clama passar por uma "grave crise", a casa de *Tormenta D20* consegue lançar praticamente um novo livro básico ou acessório todos os meses, e adquire cada vez mais licenças. Seus próximos títulos são, cada um, mas empolgante que o outro — especialmente o RPG de super-heróis *Mutantes & Malfeitores*, que vem preencher uma lacuna de longos anos deixada pelo antigo *Gurps Supers*.

Paladino

Midnight

O que aconteceria se Sauron tivesse vencido? Este cenário responde!

Um legado e sua fera astirax: os únicos clérigos no mundo servem ao vilão!

Não é a primeira vez que dizemos, existe entre os RPGistas uma inimizade declarada entre fantasia medieval clássica e moderna. Chamamos de "modernos" estes cenários tão coloridos e exóticos que encantam o jogador novato, com suas influências de anime e videogames. *Eberron*, inédito no Brasil, é claramente moderno. Podemos dizer o mesmo de *Tormenta*, apesar de seus quase dez anos.

Uma ambientação "clássica" é mais enraizada nas origens do próprio RPG, da própria fantasia medieval. Você não vai encontrar aqui armas de fogo, navios voadores, simbiontes, cabelos coloridos ou robôs gigantes. As armas e armaduras parecem saídas de museus, os magos usam mantos estrelados. Anões, elfos e outros povos não-humanos são distantes e misteriosos. Tudo é muito parecido com *O Senhor dos Anéis*. Cenários como *Forgotten Realms* e *Greyhawk* seguem a tendência clássica.

O moderno é melhor que o clássico? O exótico é melhor que o padrão? Para ser bem-sucedido, um novo cenário deve sempre quebrar paradigmas e oferecer um gazilhão de novas raças, classes, armas, monstros e deuses?

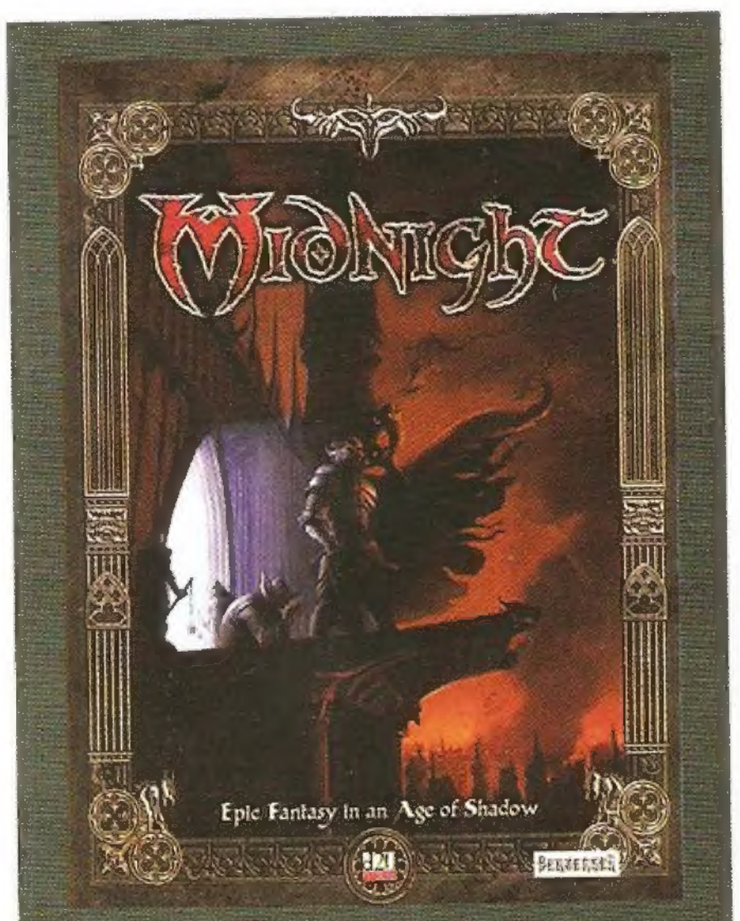
Midnight, uma ambientação lançada em 2003, prova que não. Sem acrescentar ao jogo quase nenhum elemento novo, sem revirar fundações, este mundo sustenta-se apenas em poucas e boas idéias muito bem executadas. Em plena era pós-Eberron, o que temos aqui é uma excelente fantasia padrão, assumidamente inspirada em Tolkien, com uma única e radical mudança: como seria a Terra-média se Sauron tivesse *vencido*?

Eras atrás, o mundo de Eredane era rico em magia e seres encantados, um mundo abençoado por deuses bondosos. Mas havia aquele chamado Izrador — um deus maligno que tramava contra seus irmãos. Houve guerra nos céus. Em desespero, os senhores a luz amputaram aquele espírito sombrio, expulsando-o do reino celestial.

O deus maligno foi destruído, sua forma física destroçada, mas sua essência maligna ainda perdurava. Ao morrer, lançou uma última maldição contra os deuses, destruindo sua ponte para o mundo material. Eredane perdeu, para sempre, seu contato com os deuses.

Os restos de Izrador caíram sobre as terras geladas do norte, contaminando a região com sua essência profana. Despedaçada, mas não destruída, a antiga divindade lentamente recobrava sua força com o passar dos séculos. Sua mácula fez nascer exércitos de orcs e outros monstros, todos a serviço da Sombra no Norte.

Três vezes, a entidade desencarnada tentou conquistar as nações livres com ferro e fogo. As duas primeiras tentativas foram frustradas, suas hordas derrotadas pela aliança entre humanos, anões, elfos e outros povos. Mas, em sua terceira investida, Izrador corrompeu quatro heróis épicos de Eredane, transformando-os em seus generais, os *Night Kings*. E desta vez, a Sombra venceu.



Midnight Campaign Setting
Sistema D20
Fantasy Flight Games
254 págs. em cores e PB, capa dura, inglês, U$ 34,95

Eredane vive em desespero. Os elfos escondidos em suas florestas, os anões ocultos sob as montanhas, os humanos escravizados e dominados pelos orcs. Este é um mundo onde os poucos heróis lutam para manter viva a esperança de que esta era de trevas vai, um dia, terminar.

Então, o que existe de diferente em *Midnight*? Não há deuses. Ou melhor, há apenas um único deus, o próprio Izrador. Mesmo enfraquecido, ele concede poder divino para seus clérigos, aqui conhecidos como legados. Temidos em cada canto do mundo, eles são os únicos conjuradores divinos verdadeiros em Eredane — colocando os jogadores em terrível desvantagem. Cada legado é também acompanhado por um astirax, uma fera sobrenatural capaz de farejar magia.

A principal missão dos legados é caçar magos e coletar itens mágicos para seu mestre. Porque o grande plano de Izrador é restaurar sua forma original, roubando a própria magia de Eredane. Seus templos sugam a energia arcana ao redor, impedindo qualquer magia ou item mágico de funcionar. Fadas e outros seres encantados estão morrendo, ou transformando-se em monstros. Pouco a pouco, Eredane está se tornando um mundo morto, privado de mágica.

Como se não bastasse, Eredane perdeu sua conexão com outros planos, impedindo as almas dos falecidos de deixar seus corpos. Praticamente qualquer criatura, ao morrer, pode retornar como um morto-vivo — aqui conhecidos como *the fell*, "os caídos" que conservam suas mentes comendo a carne de seres inteligentes.

A magia em *Midnight* é bem parecida com aquela nos livros de Tolkien; qualquer personagem pode lançar magias fracas sem pertencer a uma classe conjuradora, basta adquirir o talento Magecraft. No entanto, magias mais fortes estão disponíveis apenas para os Gandalfs e Sarumans da vida. Para refletir esse fato, mago e druida são classes de prestígio; a única classe básica conjuradora para jogadores é o carismático channeler.

Com poucas e boas mudanças mecânicas, a Fantasy Flight executou um cenário sombrio, heróico, com clima de Terra-média, mas novo e empolgante. O curioso é que a mesma editora publica *Anima:Beyond Fantasy*, uma ótima ambientação com estética de anime.

Sim, existe lugar para o clássico e para o exótico. Basta que sejam competentes.

Paladino

Book of Artifacts

Descubra as lendas que forjaram os mais poderosos itens

O olho e a mão de Vecna

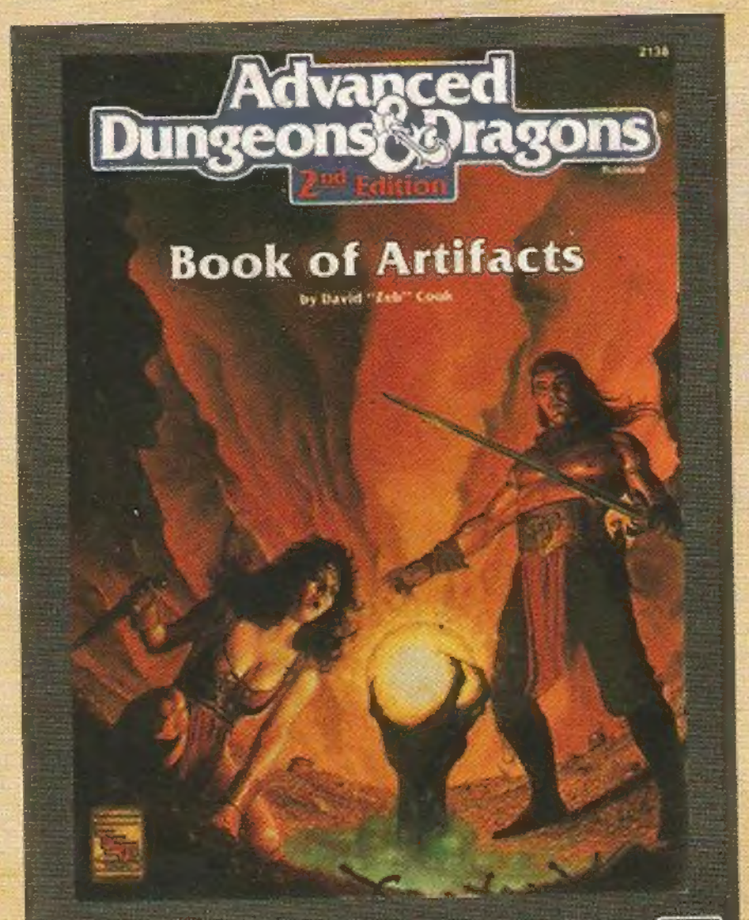
Quem já não jogou uma aventura ou campanha, cujo principal objetivo era conseguir ou destruir um poderoso item mágico? Muitas lendas e histórias de fantasia e ficção são e foram inspiradas por objetos capazes de realizar feitos inimagináveis: o Um Anel de Bilbo, a Lâmpada de Aladdin, a Máquina do Tempo de H. G. Wells, a Excalibur de Arthur, o Cubo de Hellraiser entre muitos outros itens com variações a perder de vista.

O RPG está repleto de magia, sendo que tais itens, mais conhecidos como artefatos, são elementos obrigatórios em um cenário. Sejam raros ou até mais acessíveis, os artefatos acompanham mesas de jogo desde que o D&D foi criado.

Um dos livros mais interessantes que descreve a utilização de artefatos em campanhas foi escrito por David "Zeb" Cook, na época do AD&D e da TSR. Seguindo a linha de suplementos como o *Tome of Magic*, o *Book of Artifacts* além de ser um compendium reunindo inúmeros itens, ensina Mestre e jogadores a usá-los e até criar novos objetos mágicos.

O livro começa desbancando todas as máximas de RPGistas quanto a proibição de artefatos em campanhas. O autor combate todas as situações como: "Artefatos são muito poderosos para campanhas", "Todos os artefatos têm terríveis maldições que impredem de serem usados", "Um personagem em posse de um artefato irá arruinar a aventura", entre outras alegações que são formuladas mais por um preconceito ou ignorância, do que por constatação real em jogo.

Depois, o livro explica extatamente o que é um artefato e como criá-lo, relata que deve ser sempre único e que é preciso de uma história por trás para que a peça não seja um mero item mágico. Os artefatos precisam de passado, para continuarem transmitindo sua lenda no presente e no futuro. Algumas linhas-guia foram definidas pelo autor para a concepção de um artefato: 1. Artefatos trapaceiam (eles nem sempre são o que parecem ser, ou seja, são imprevisíveis); 2. Artefatos nascem, não são produzidos (um artefto é um item personificado, sua origem muitas vezes é obscura, não dá para simplesmente construir um artefato ao bel prazer); 3. Todo artefato tem uma lenda; 4. Todo artefato tem seu preço (não estamos falando de dinheiro, mas sim de "grandes poderes trazem grandes responsabilidades").



Book of Artifacts
Advanced Dungeons & Dragons
TSR
160 págs. colorido, capa dura, inglês, U$ 20,00

Passada a introdução, o livro apresenta uma lista de 50 artefatos, com história, uso em campanha, poderes e sugestões para destruí-lo. São diversos objetos, desde armas como machados e espadas, até engenhocas, instrumentos musicais e construções. Dos 50 artefatos, os mais ilustres são: Baba Yaga's Hut (Cabana da bruxa Baba Yaga), Codex of Infinite Planes (Codex de Planos Infinitos), Hand and Eye of Vecna (Mão e Olho do dues Vecna de Greyhawk), Machine of Lum the Mad (Máquina do louco Lum), Orbs of Dragonkind (Orbes Dracônicos), Ragalia of Might (Regalias do Poder, que têm sua versao para o Bem, Mal e Neutralidade) e a Sword of Kas (Espada de Kas). Muitos destes artefatos são parte fundamental de cenários oficiais do D&D.

Ao contrário do que se possa imaginar, reitero que o *Book of Artifacts* não é uma tabela com itens mágicos que servem para simular magias ou "bombar" personagens. Todo objeto descrito no livro têm sua singularidade e dele, inúmeras idéias para aventuras podem surgir.

Da arte gráfica do livro, para os que já estão familiarizados, podemos dizer que trata-se de um típico exemplar da segunda edição do D&D, capa dura com páginas em duas cores (azul e preto), intercaladas de ilustrações coloridas de página inteira (Jeff Easley, Larry Elmore e companhia) e ilustrações internas P&B.

Finalizando, o *Book of Artifacts* é um suplemento que traz uma pitada a mais de fantasia para as seções de jogo, diferente de muitos livros de hoje da terceira edição que preocupam-se apenas com a estratégia do sistema (talentos, itens e bonus).

Uma ótima aquisição para os saudosistas, colecionadores e principalmente para quem se importa mais com uma boa história do que com o modificador de ataque do seu personagem.

MEDC

Sir Holland

INCRÍVEL, MESTRE! OSR. NÃO TEME **NADA!**

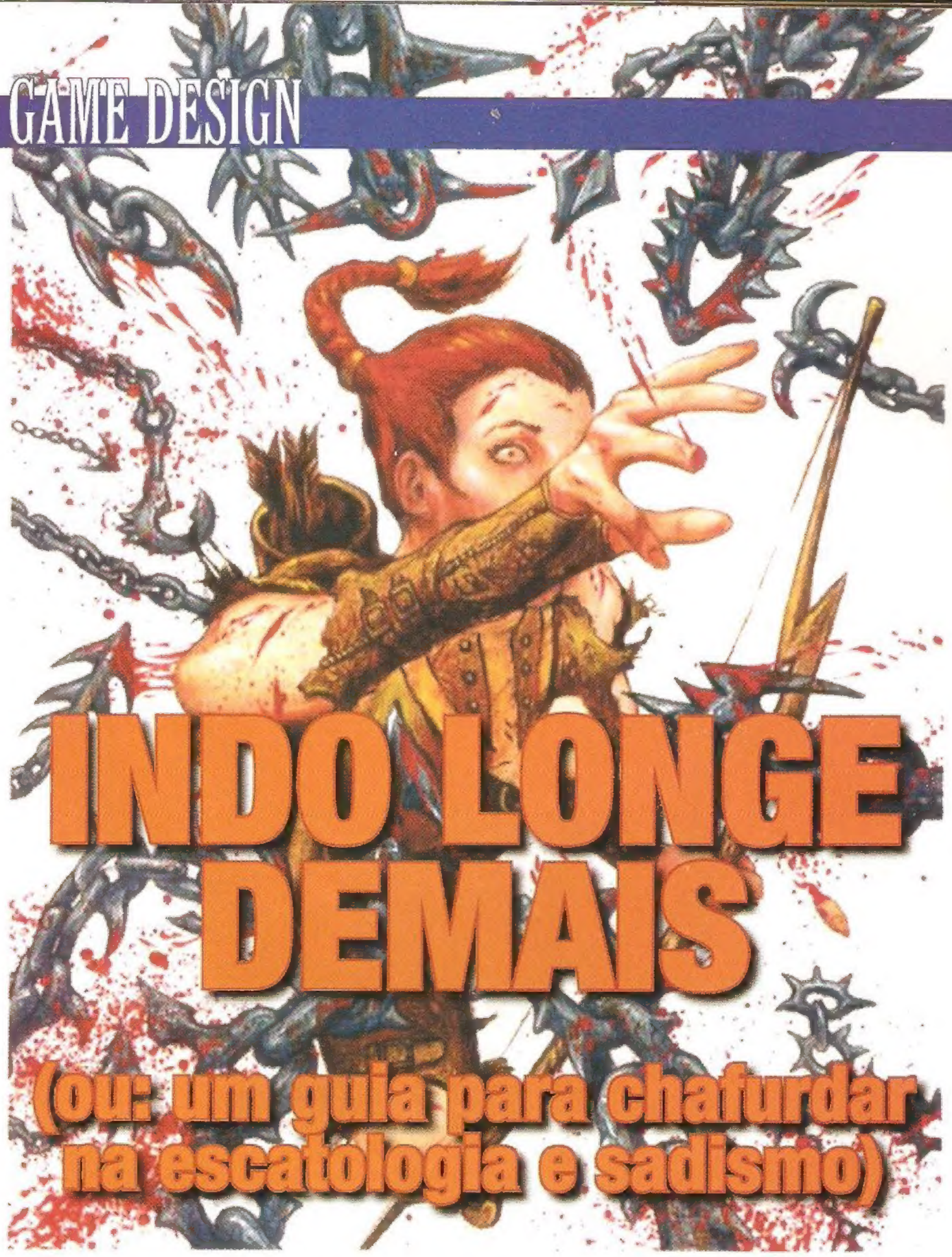
HOLLAND, QUERIDO! VAMOS MARCAR A DATA DO **CASAMENTO?**

ZAMBI

AAAAAAAAAAHHHHHHHH!

BOM... **QUASE** NADA...

Fim



INDO LONGE DEMAIS

(ou: um guia para chafurdar na escatologia e sadismo)

Mestre: *o cavaleiro da morte agarra sua garganta, e com a outra mão arranca suas tripas. Um jorro de sangue inunda o chão, suas vísceras...*

Jogador 1: *Blergh... Acho que estou ficando enjoado.*

Jogador 2: *Putz, eu ainda não jantei! Agora perdi o apetite.*

Jogador 3: *Tripas? Vísceras? Estamos jogando* **Tormenta** *ou vendo* **O Albergue***?*

Mestre: *Peraí que eu ainda não acabei a descrição. Então ele rasga seu peito...*

Jogadores: *Até mais, estamos indo para casa.*

Há algum tempo (provavelmente vários meses, quando esta coluna for publicada), fui surpreendido por um comentário no fórum da página oficial da Jambô Editora, sobre o meu primeiro romance, *O Inimigo do Mundo*.

Críticas existem de todos os lados, algumas fundamentadas, outras infundadas (e todo autor ou Mestre faz muito bem em ouvir *todas* as críticas que lhe sejam feitas). Mas esta, em especial, me chamou a atenção. Um leitor reclamava do excesso de violência e "obscenidades" no livro, acusava-se de "chafurdar na escatologia e no sadismo".

Eu sorri de orelha a orelha, pois qualquer obra que provoque tanto sentimento em alguém é, em algum nível, uma obra bem-sucedida. Mas aquilo me fez pensar, e levou a um assunto para mais uma coluna. De novo, obrigado pelos comentários, Kige; é um ótimo tópico de discussão.

Proibido para Menores

Independente da razão ou falta dela nos comentários do leitor (eu, particularmente, não vejo nenhuma obscenidade em *OIdM*, além da palavra "bosta"), ele levantou uma questão importante.

Tormenta é um cenário com muitas aventuras e histórias mais leves, ou apresentadas em uma roupagem leve. *O Inimigo do Mundo* não é um livro leve, e certamente não é para crianças. Seria isso apropriado? Como podemos saber qual o limite de violência e temas polêmicos para uma obra, ou uma campanha de RPG?

Por lei, livros de RPG trazem uma indicação da faixa etária para a qual são apropriados (são, até onde eu saiba, os únicos livros no Brasil que carregam essa indicação). Assim, um cenário pesado — por exemplo, o *Mundo das Trevas* visto em *Vampiro: a Máscara* e outros jogos da editora White Wolf — é recomendado apenas para maiores. No outro extremo, os jogos *Besm d20* e *Manual 4D&T*, que simulam animes e mangás de todos os gêneros, são ambos bem acessíveis para leitores mais jovens. Eis uma dica: conforme o jogo escolhido, seu grupo já tem uma idéia do que esperar.

Mas, mesmo entre leitores maduros, existe uma preocupação em "não ir longe demais". Chocar o público (leitores ou jogadores) é bom até um certo ponto: surpreendê-los e pegá-los desprevenidos é uma coisa, mas fazer com que se sintam mal é outra, bem diferente.

Vejamos o recente acessório *Área de Tormenta*, em que também trabalhei. Aqui, lidamos com o maior horror de Arton. Os vilões mais desprezíveis, mais odiosos, que apenas os heróicos personagens jogadores podem enfrentar. Mas quão odiosos seriam esses vilões? Haveria limites para a maldade deles?

Tivemos que nos refrear um pouco, principalmente nas descrições de suas atrocidades. Os vilões da Tormenta com certeza aterrorizam os demais habitantes de Arton — mas nós, autores, não gostaríamos de aterrorizar e afugentar os *leitores*.

Por isso, muita coisa sobre os horrores aberrantes da Tormenta é deixada para a imaginação, através de recursos como "o interior da estrutura poderia revirar o estômago do bárbaro mais embrutecido". Então cabe a vocês, com suas mentes sádicas (brincadeira, pessoal!), preencher as lacunas com coisas horrendas, imaginar *o que* poderia revirar o estômago de um bárbaro. Ou não; quem prefere algo menos escabroso, pode deixar as coisas indefinidas como estão.

Isso é algo importante tanto para autores iniciantes quanto para Mestres: não é preciso infligir sobre o *público* os horrores que os *personagens* sofrem. Cada pessoa tem seu próprio nível de tolerância a temas pesados. E não é bom não abusar demais.

Basta examinar as próprias regras de *Dungeons & Dragons*, para perceber como seus autores são cautelosos. Sim, é um jogo baseado em combate, como muita gente ra-

bugenta gosta de acusar. Mas, exceto em livros extremamente pesados como o *Book of Vile Darkness*, não encontramos ali quase nenhuma violência explícita. Uma espada não corta braços, pernas ou cabeças — ela apenas "causa dano". A vítima de uma bola-de-fogo não agoniza enquanto sua carne é reduzida a brasas crepitantes — ela apenas "perde pontos de vida". Claro, D&D pode ser muito violento, mas essa violência não está nas regras; *nós* o tornamos assim, com nossa imaginação.

Não, isso não significa que você deva apenas contar histórias sobre ursinhos fofinhos que vivem na Rua do Pirulito. Mas tenha em mente as preferências de seu público. Como Mestre, você provavelmente conhece seus jogadores (a menos que esteja mestrando para estranhos, em uma convenção ou coisa assim). São fãs de filmes sanguinolentos? Ótimo, carregue na dose de vísceras e nojeiras. Preferem fantasia heróica "limpinha"? Então controle-se um pouco.

E nunca, mas *nunca mesmo*, utilize um medo pessoal do *jogador* contra seu personagem, em uma tentativa de "criar mais tensão". Um jogador que sofre de claustrofobia (medo de lugares fechados) pode ficar realmente perturbado com a descrição detalhada de uma câmara apertada, onde seu personagem está sendo esmagado por paredes que se movem!

Nossa Imagem

Alguns jogadores, Mestres e autores de RPG também têm outra preocupação: preservar a imagem do nosso hobby.

Qualquer pessoa com um pingo de bom senso sabe como jogos de RPG não apenas são inofensivos, como também benéficos. Mas às vezes o jogo é alvo de ataques por parte de políticos, pastores, pais e outras pessoas que não o entendem (ou não querem entender). Claro, sabemos que essas pessoas estão erradas, mas convenhamos: livros e mais livros que tratam de temas macabros, assim como aventuras e mais aventuras onde apenas coisas horríveis acontecem, não são uma boa "propaganda".

Problemas assim podem levar autores e editoras a pensar que precisamos de jogos mais "suaves", que não ofendam ninguém. E assim podemos ser poupados de problemas. Mas, infelizmente, não é bem assim.

Quase todo tipo de mídia — em especial aquelas voltadas para público jovem — sofre ataques. Intolerância existe em toda parte. Nunca faltará gente pronta para acusar a TV, cinema, videogames, animes, quadrinhos e tudo o mais, de "imorais" ou "violentos". Até desenhos do Pica-Pau e Perna-longa são vítimas desse tipo de crítica.

É perda de tempo tentar agradar gente já predisposta a odiar qualquer material ou história — ou pior, pessoas procurando culpados por seus próprios problemas e falhas. Essas pessoas *vão* encontrar elementos ofensivos em *qualquer* coisa, em qualquer história que venhamos a contar.

O melhor que você pode fazer, é produzir material (sejam livros ou campanhas) *de qualidade real*. Talvez seja muito difícil, até impossível, agradar um pastor intolerante. Mas é bem mais fácil e proveitoso apresentar um conto ou livro de RPG bem executado a um professor de Literatura. Pessoas cultas, com influência sobre meios culturais (desde jornais e revistas até o colégio do bairro), podem conhecer o RPG e respeitá-lo pela qualidade do que vêem. Para pessoas esclarecidas, um pouco de violência de faz-de-conta não importa tanto quanto uma história bem contada, ou um veículo que faz jovens se interessarem pela leitura.

Os Dois Lados

Mas voltemos à questão inicial: qual o limite? O que é "ir longe demais"?

É uma pergunta sem resposta. Ou melhor, uma pergunta com infinitas respostas, pois elas dependem seu grupo de jogadores, seu público, e do tipo de história contada. Mas um medidor quase infalível de "limites" é o *bom gosto*.

Book of Vile Darkness: em quase nenhum outro acessório de D&D você vai ver coisas assim...

De maneira geral, uma cena de violência se torna de "mau gosto" quando é gratuita ou exagerada (o mesmo vale para cenas de sexo, drama, comédia, ou qualquer outro tipo). Digamos que, em determinado momento, um personagem dá um simples soco em outro. Não precisamos descrever um estrondo da mandíbula fraturando, litros de sangue que jorram, dezenas de dentes que atravessam o aposento... na verdade, isso seria bem ridículo!

Por outro lado, se o grupo atravessa um campo de batalha logo após uma peleja sangrenta, a situação chocante exige uma descrição mais detalhada dos horrores presentes — porque, neste caso, a violência não é gratuita. Ela tem o objetivo de demonstrar a atrocidade da guerra, a necessidade de evitar tragédias assim.

Isso leva a outro ponto importante: tão prejudicial quanto abusar da violência, é *embelezar* a violência. Certo, jogamos RPG para nos divertir, e ninguém aqui pretende matar orcs para ganhar um Prêmio Nobel da Paz. Mas, se você está preocupado com temas pesados em seu livro ou campanha, pense que, mostrando o quão horrível é a violência, você a está desencorajando. Levar um tiro não significa apenas um buraquinho e uma careta de dor; pode significar a morte, ou uma lesão que causará sofrimento pelo resto da vida!

Em uma guerra, real ou ficcional, gente inocente morro às dúzias. Transformar a guerra em algo "suave, limpo ou bonitinho" é pior que descrever a guerra em seus detalhes reais.

E voltamos ao começo, falando (mais uma vez, eu sei...) de *O Inimigo do Mundo*. Quero escrever histórias e jogos honestos com leitores e jogadores. Se acontece um combate, existe a chance de alguém morrer. Personagens *podem* morrer de formas aleatórias, sem nenhum heroísmo, sem sentido. E vilões *cometem* crimes horríveis: por isso são vilões!

Para finalizar: falando sem nenhuma hipocrisia, muita gente *gosta* de histórias com algum "peso". Adolescentes e adultos adoram *Berserk*, *A Lâmina do Imortal*, *Evangelion*, o *Wolverine*, filmes de guerra, filmes de terror... sejamos francos: você curtiu mais *O Império Contra-Ataca* ou *A Ameaça Fantasma*? E qual destes filmes é mais violento?

Leonel Caldela (com alguns acréscimos do Paladino)

O CRÂNIO E O CORVO

O ano é 1402. Época atual em Arton. Enquanto a Tormenta avança implacável sobre o Reinado, acompanhamos os passos de dois guerreiros poderosos: o caçador de recompensas Crânio Negro, servo dos Lordes da Tormenta, espalhando corrupção e maldade; e *Sir* Orion Drake, cavaleiro da Ordem da Luz, buscando reunir o Exército do Reinado para uma desesperada batalha, que pode definir o futuro do reino de Trebuck.

***O Crânio e o Corvo* é a segunda parte da trilogia que teve início com *O Inimigo do Mundo*, primeiro romance oficial do cenário de *Tormenta*, onde fomos apresentados às antigas causas da tempestade rubra que assola Arton há mais de uma década.**

Em fase final de produção *O Crânio e o Corvo* é assinado por Leonel Caldela, também um dos autores de *O Panteão* e *Área de Tormenta*.

Confira agora o início desta nova aventura.

Dois para a emboscada

Aquele era um bom dia para um assalto. E, de qualquer modo, era um dia em que um assalto iria ocorrer. Os bandoleiros eram jovens, tinham fome de carne e futuro. O sol estava hesitante e, naquele dia, homens iriam matar por um pouco de comida, um pouco de ouro e um pouco de honra.

Eram doze ao todo, e nenhum que prestasse. A escória juvenil de Arton, desgarrados, fugitivos e indesejáveis, bandidos por vocação ou circunstância; não havia uma gota de arrependimento naquele grupo. Dez variáveis, indo e vindo de acordo com as marés da vida de crimes, alguns morrendo ou sendo presos, outros se juntando, apavorados ou ansiosos. Mas havia apenas dois que mandavam em todos, e que mantinham-se firmes desde o início do que chamavam de Bando do Dente Quebrado. Os dois que agora espreitavam, mal respirando ao acompanhar com os olhos as futuras vítimas de sua emboscada, as bocas salivando por dinheiro e combate. Apenas os dois, como sempre, porque consideravam os outros dez muito vagarosos e barulhentos e burros.

— Como você está? — era Darien, em um sussurro. — Pode lutar direito ou vai ficar tremendo todo, como uma virgem?

— Não precisa se borrar de medo, eu consigo proteger você — disse Vincent.

Darien assentiu com um meio sorriso malandro, tendo arrepios de antecipação pela batalha.

A verdade era que Vincent não estava bem; sua mão tremia, e os suores não tinham cessado. Já há três semanas vinha se sentindo daquele jeito, com as febres e as manchas vermelhas e, o que não contara a Darien, as alucinações. *"Uma porcaria de doença esquisita desse lugar esquecido pelos deuses"*, pensou Vincent. Começara com o espinho, ou ferrão, ou o que quer que fosse, que ele achara fincado em sua nuca. *"Uma droga de inseto venenoso, ou planta, ou outra coisa qualquer."* Mas, se ele deixasse Darien sozinho, o idiota provavelmente iria conseguir ser morto em menos de cinco minutos.

Os dois estavam deitados, muito quietos e lisos contra o chão, sobre uma encosta coberta de vegetação indecisa. Poucos metros abaixo, havia uma trilha, estreita e tortuosa o suficiente para permitir apenas um cavalo de cada vez. Do outro lado da estradinha, o início de um arremedo de floresta, que cobria um terreno também irregular. Bem atrás dos dois amigos, estava o resto do Bando do Dente Quebrado, que esperava o sinal de um assobio ou, mais provavelmente, os sons de batalha, se Darien descartasse a cautela e começasse o combate sozinho. Uma paisagem típica. Estavam nos arrabaldes da União Púrpura — um ajuntamento de nações, tribos e minúsculos reinos que oscilava entre a barbárie total e a civilização alquebrada. Encostas, trilhas, florestas e bandoleiros eram todos elementos comuns.

As vítimas se aproximavam, pouco a pouco, seus cavalos relutando no chão pedregoso. Os bichos e os homens suavam de peso, pois todos vestiam ou carregavam armaduras, escudos e lâminas pesadas. Eram cinco cavaleiros, todos reluzindo, blindados em metal prateado, e seguiam-nos mais seis ou sete escudeiros e servos.

— Eles são muitos — Vincent falou baixinho.

— Metade vai fugir quando vir uma espada — Darien fez uma careta de desdém. — São empregadinhos que sentem falta de castelos e cidades.

— Está vendo o estandarte, Darien?

O estandarte dos Cavaleiros da Luz: a galante ordem de cavalaria que era o orgulho do reino de Bielefeld. Devotos de Khalmyr, o Deus da Justiça, e famosos pela falta de medo em combate e de piedade para com criminosos.

— Cavaleiros não sabem lutar no mato.

— Cavaleiros não são *vítimas de emboscadas*, Darien.

— Por isso mesmo, não esperam por uma. Vão estar surpresos. Não vão dar nem para o cheiro.

Vincent controlou um suspiro de irritação. Olhou o amigo como se quisesse fulminá-lo ali mesmo, e viu só confiança em seu rosto. Darien era apenas um rapaz, como todos no Bando do Dente Quebrado. Um homem bonito, por mais que Vincent odiasse ouvi-lo se gabar disso; alto e comprido, cheio de braços, pernas e cotovelos, magro e elétrico. Tinha uma boca enorme e debochada, olhos verdes pequenos e cheios de desafio, e cabelos castanhos que fazia questão de ostentar em um desleixo cuidadoso. O tipo de garoto contra o qual as mães avisam suas filhas.

Darien devolveu o olhar, imitando com exagero a cara de preocupação. Vincent nunca parecia tirar a seriedade do rosto angular e simétrico. O queixo quadrado nunca afrouxava, enquanto ele ponderava sobre as infinitas chances de algo dar errado em cada minúscula tarefa da vida. Era tão alto quanto Darien, mas muito mais compacto e bem-encaixado. Tinha peito largo e ombros retos, que arrancavam suspiros de menininhas idiotas, que ele fingia não notar. Sabia usar os olhos como poucos, acendendo-os como dois faróis azuis quando precisava conquistar a simpatia de alguém, e era vaidoso como uma donzela com seus cabelos louros cacheados e muito bem cortados. Até lavava-os de vez em quando!

Tinham ambos aparência estranha para a União Púrpura. Suas peles brancas destoavam da mistura fervente de etnias que habitava o lugar. Já haviam-lhes dito que deveriam ser filhos perdidos de alguma família da "civilização". Pouco importava — ambos tinham como pai o ouro, e como mãe, a morte.

Era típico de Vincent estar suando por causa de um ataque como outros tantos, pensou Darien. As vítimas eram perigosas, mas aquelas que não eram nunca valiam a pena.

— Pelo menos prometa que não vai atacar sozinho — disse Vincent.

— Prometo — mentiu o outro.

"É bom ser jovem", pensou Darien. *"Mas melhor ainda é ser bandido."*

Justin Gherald era um cavaleiro, e estava enjoado. Odiava a União Púrpura, que considerava uma mancha imunda de selvageria, indigna da fronteira com o nobre reino de Bielefeld. Justin queria voltar para casa. Mas, mais do que tudo, queria conseguir vomitar.

A náusea o havia acompanhado desde a penúltima batalha com os bárbaros, já no caminho de volta. Embora as ordens de Justin fossem investigar os recentes acontecimentos estranhos, os avistamentos de monstros e o tumulto na simplória política da União Púrpura, ele não desperdiçara a chance de civilizar com aço alguns selvagens. Os primeiros cinco ou seis confrontos haviam sido fáceis — como caçar raposas. As poderosas lanças dos cavaleiros furavam os corpos sem proteção, não importando quão peludos e muscu-

losos fossem. E os seus quatro comandados que haviam morrido naqueles confrontos seriam tanto heróis quanto justificativas para uma invasão em larga escala. *Sir* Justin queria uma guerra — mas uma guerra fácil.

O prazer de Justin acabara junto com a facilidade, quando seus cavaleiros enfrentaram os bárbaros tatuados. Havia neles uma ferocidade ainda maior que nos outros selvagens, uma gana por morte que Justin só observara em monstros, em loucos ou nele mesmo. Improvável que fosse vingança: o cavaleiro tomara cuidado para espalhar igualmente seu morticínio, chacinar membros de tribos diversas, e fugir de seus territórios logo em seguida.

Naquela batalha, Justin perdera mais onze homens, e sua expedição orgulhosa de vinte tornara-se um bando maltrapilho de apenas cinco (sem contar os serviçais, dos quais ele nunca se lembrava, e que pareciam morrer indiscriminadamente, aos punhados). E, naquela batalha, Justin recebera um corte feio. Olhara suas próprias tripas, vagamente cônscio do fedor e da gelatina sanguinolenta, e pensara algo indefinido sobre injustiça, raiva dos deuses e morrer como herói. Mas o talho fechara, para surpresa de todos. Em apenas um dia, estava já começando a cicatrizar. Não havia explicação para aquilo, e então Justin decidiu que era um escolhido de Khalmyr, e entreteve-se com fantasias sobre tomar o poder na Ordem da Luz.

Mas a náusea persistia. O ferimento não estava sarado por completo, isso era de se esperar, mas por que aquela sensação constante de vômito que nunca chegava? Justin estava irritadiço e distraído, e pensava que um cavaleiro de sua estirpe e posição nunca deveria ter dor de barriga. Havia também os sonhos, as vozes em sua cabeça, os pensamentos bizarros que se haviam instalado. E havia aquele ferrão estranho, que ele achara fincado em seu pescoço, na própria noite anterior à tal batalha. A União Púrpura estava cheia de insetos e bárbaros, e às vezes os dois se confundiam. Mas Justin não queria pensar sobre aquilo tudo. Queria pensar sobre ser um herói, ser líder de todos os cavaleiros, ser rei, ser escolhido de Khalmyr, ser um deus.

— *Sir* Justin — um jovem cavaleiro tirou-o de seus delírios. A mão foi sozinha ao punho da espada.

Justin Gherald começou uma resposta impaciente, mas interrompeu-o um grito de guerra, e um garoto pulava da encosta ao lado e golpeava o primeiro da fila.

— Darien, seu idiota!

— Não me xinge na frente das vítimas! — gargalhou Darien, enquanto punha-se de pé.

— Não estou xingando, este é meu grito de guerra — ofegou Vincent, tentando perfurar a guarda do oponente.

— Darien, não! — era Vincent, mas, é claro, ignorado.

Darien mal esperara os cavaleiros chegarem à distância de ataque, ansioso que estava por lucro e sangue. Ergueu-se como se tivesse molas no corpo todo, e tinha já a espada comprida na mão quando começou a correr aos saltos encosta abaixo. A boca estava aberta e enorme, derramando um urro de prazer para todos os lados. Encolheu as pernas e voou os metros que faltavam, segurando a espada com as duas mãos e descendo-a com força e sem técnica no sujeito que estava à frente.

— Emboscada! — gritou alguém. — Cavaleiros da Luz, adiante!

Darien sentiu o chão bater-lhe forte nas solas dos pés. Desorientado por um momento, rindo e tonto, mal teve o reflexo de atirar-se para baixo quando o segundo cavalo atropelava o primeiro, e o homem que o montava descrevia um arco largo com uma espada. O golpe era preciso e maligno, e passou a centímetros de seu pescoço, mas Darien viu que o seu próprio tinha sido mais preciso e mais maligno, porque o primeiro homem estava no chão, gemendo e vertendo sangue pela armadura.

— *Darien, seu idiota!* — a voz limpa de Vincent cortou o mato e o combate. O jovem loiro também saltou da encosta, mas seu pulo era muito mais gracioso, e ele aterrissou leve, encontrando a lâmina do segundo cavaleiro com a sua própria.

— Não me xingue na frente das vítimas! — gargalhou Darien, enquanto punha-se de pé.

O segundo cavaleiro desferiu um golpe potente, que Vincent mal conseguiu aparar. Estremeceu, e as botas se afundaram na areia seca da trilha estreita.

— Não estou xingando, esse é o meu grito de guerra — ofegou Vincent, tentando perfurar a guarda do oponente.

"Não", pensou Darien, com calma e sorriso. O grito de guerra do Bando do Dente Quebrado era outro, e era algo de que ele tinha muito orgulho.

— *Sangue e juventude!* — urrou o jovem bandoleiro, e um trovão de vozes juvenis se ergueu em resposta.

— *Sangue e juventude!* — eram vozes mal-formadas, algumas ainda finas de infância. Eram bandoleiros ainda mal-formados, muitos dos corpos e todos os espíritos ainda crus. Mas eram desesperados.

O Bando do Dente Quebrado irrompeu da encosta. Berravam com abandono, corriam desordenados, meio que tropeçavam uns nos outros, nas raízes ou em nada. Agitavam no ar armas desencontradas: machados, facões, martelos, porretes, ancinhos. Sua carga era um retrato do que o mundo podia fazer com garotos verdes: ladrões e assassinos que sonhavam com bonecos de pano.

Darien estava de pé, e corria se esquivando das patas do primeiro cavalo, enquanto Vincent ainda duelava com o cavaleiro. Darien tinha os olhos no líder daqueles empolados, um velhote de queixo erguido e bigode seboso, que parecia ter uns nove deuses na barriga. Surpreendeu-se quando o velho voltou sua montaria para a encosta, deu-lhe uma ordem gritada e fez o animal correr, escalando a elevação, investindo contra os jovens bandidos.

"Nenhum cavalo faz isso", pensou Darien, mas era verdade que Darien não sabia nada sobre a vida. O prodigioso cavalo, forte como um monstro e ainda mais feroz, corria encosta acima, ignorando as multidões de galhos que lanhavam-lhe o couro, a boca já se projetando em mordidas ansiosas.

Cavalo e cavaleiro encontraram o Bando do Dente Quebrado, e três bandoleiros morreram já no primeiro golpe. O tal velho era sanguinolento, fez um perímetro enorme com a espada e decapitou o atacante mais à esquerda, enquanto destruía o rosto do rapaz do meio e arrancava o tampo da cabeça do último. O cavalo se ergueu, mantendo um equilíbrio majestoso e descendo dois cascos de marreta, esmagando um crânio e quebrando uma clavícula. A espada do cavaleiro subiu e despencou, cortando um braço. Uma mordida feroz arrancou três dedos de um dos garotos. E, em meio instante, o Bando do Dente Quebrado começou a fugir.

— Covardes! — xingava *sir* Justin, em júbilo. — Selvagens

covardes! — E impelindo seus homens: — Avante os cavaleiros! Khalmyr! Khalmyr!

Os garotos haviam dado as costas a Justin Gherald, e não havia prazer maior para aquele homem do que espetar costas desprotegidas. Partiu a espinha de um dos rapazes, riu do som gorgolejante que isso provocou. Viu que outro deles tropeçara e caíra, e se voltava chorando para ele, implorando aos deuses e à mãe. *Sir* Justin impeliu o cavalo para a criança, ouvindo o esterno e as costelas estalarem sob as patas. E perseguiu-os, e matou com alegria.

Darien via apenas relances daquilo, mas horrorizado. Não percebeu quando um dos cavaleiros saltava da montaria e investia contra ele, girando uma maça enorme contra o seu rosto.

— *Darien, seu idiota!* — a voz de Vincent arrancou-o do transe, e ele viu o amigo longe, muito longe, a quase três metros do cavaleiro com a maça, incapaz de fazer qualquer coisa.

— Sangue e juventude, ou qualquer coisa — murmurou Darien, esperando o golpe que iria lhe matar.

Mas, de repente, surgiu uma ponta sangrenta no peito do inimigo, que estacou e cambaleou, e caiu morto. E atrás, Vincent com o braço estendido; tinha arremessado a espada, e estava desarmado.

— *Vincent, seu idiota!* — gritou Darien, e viu o amigo se virar para os dois cavaleiros que se preparavam para atacá-lo.

Vincent era um idiota, de acordo com todos os parâmetros estabelecidos por Darien, que julgava-se profundo conhecedor do mundo, e muito inteligente. Vincent era um idiota porque tinha sido mordido ou picado por algum bicho ou planta, e estava doente. E ele era um idiota porque tinha tremores e febres e suores, e manchas vermelhas pelo corpo, às vezes duras como casca de árvore (Darien tinha certeza de que homens inteligentes tinham apenas doenças que fizessem sentido, e não se deixavam picar por qualquer inseto). E, mais do que tudo, Vincent era um idiota porque não via que eles *precisavam* atacar alguém com dinheiro, para pagar um xamã ou curandeiro ou qualquer outro que pudesse curá-lo. Darien sabia que era perigoso atacar Cavaleiros da Luz, que os desgraçados lutavam como demônios, e sabia que ele e Vincent talvez tivessem de matar gente boa e devota de Khalmyr, mas que escolha?

E agora Vincent provava-se um idiota porque tinha arremessado sua espada, e estava desarmado, e iria morrer, e tudo seria por nada.

Vincent protegeu o rosto com o antebraço, e uma lâmina encontrou seu pulso. O sangue jorrou farto e brilhante. A lâmina se quebrou. O cavaleiro, por um momento, olhou incrédulo, mas o outro não notara, e atacou Vincent com uma lança. O rapaz girou o corpo sem sentir, deu um salto prodigioso e esticou o braço ferido, que agora começava a se recobrir de uma espécie de carapaça lustrosa e vermelha. Segurou o elmo do segundo cavaleiro e arrancou-o da montaria, arremessando o corpo no outro inimigo. Os dois estatelaram-se no chão, com um estampido de placas de metal, enquanto Vincent percebia o que fizera.

Darien olhava o amigo, e o seu braço coberto de uma casca de inseto, avermelhado e inchado, a mão enorme com garras de navalhas.

Vincent estava apalermado, olhando ao redor em transe, vendo o peito perfurado, o pescoço quebrado, os três cavaleiros que matara. Mas havia ainda outro, que Darien apenas ferira, e Vincent não percebia que ele cambaleava, espada em punho, para golpeá-lo.

Vincent protegeu o rosto com o antebraço, e uma lâmina encontrou seu pulso. O sangue jorrou farto e brilhante. A lâmina se quebrou.

Darien correu, segurou a espada longa com as duas mãos, e desceu a lâmina no pescoço do cavaleiro. Ele gorgolejou um pouco, depois caiu.

Lá em cima, *sir* Justin acabara de chacinar o Bando do Dente Quebrado, e voltara-se para enxergar o jovem bandoleiro com sua nova aparência bizarra. Algo dentro de Justin encaixou-se. As vozes falaram alto em sua mente, tudo passou a fazer sentido. E ele não viu, mas um lento líquido rubro escorria das frestas de sua armadura, misturado com o sangue das crianças. O corpo estava indeciso, ensaiava mudanças estranhas. Justin Gherald embainhou a espada, e fez o cavalo descer a encosta lentamente.

— Sabe o que é isso? — perguntou a Vincent. — Sabe com o que é abençoado, criança imunda?

Em resposta, Vincent mostrou os dentes, e ergueu a mão com garras. Justin sorriu.

— E você? — para Darien. — Também foi abençoado?

Darien inspirou por um instante, e então sua mente correu, e ele pesou suas opções. Olhou o homem à sua frente, sangue e bizarria, e seu amigo transformado em algo, e o cavaleiro que matara.

— Sim.

Sir Justin tentou decidir se o garoto blefava, mas seu cérebro rangeu, e ele desistiu. As vozes, as *vozes vermelhas*, ele percebia agora, gritavam-lhe que ele encontrara um igual. Ou dois. Garotos de pele clara e alma perdida, que pela aparência quase poderiam vir de Bielefeld, em seu caminho, escolhidos por Khalmyr. Vinham-lhe os pensamentos de santidade, de poder e glória na Ordem da Luz. Cercado por iguais, num círculo de bênçãos. Haveria chance de pensar com calma, mais tarde.

— Você foi abençoado — disse para Vincent. — Ambos somos abençoados. Vou levá-lo a Bielefeld, e você será um cavaleiro.

Vincent engoliu.

— Você é um criminoso — para Darien. — Tudo pode ser perdoado, se for abençoado por Khalmyr. Será levado também, como prisioneiro.

E, não dito: isso ou a morte. O Bando do Dente Quebrado fora trucidado, restavam apenas os dois. Diziam haver justiça em Bielefeld, talvez houvesse também clemência?

Os dois amigos concordaram. Medo e mudanças.

— Este será o nosso segredo. Ninguém deve saber — fungou Justin. E, como se notasse um quadro torto, viu os escudeiros e serviçais, ignorados durante todo o combate. — Oh, ninguém deve saber — desembainhando a espada.

Sobraram três naquela tarde, e *sir* Justin saciou-se de morticínio. Afinal, descobriu, matar serviçais era tão prazeroso quanto matar estrangeiros.

Darien e Vincent se olharam, amarrados atrás do cavalo, na trilha para a prisão e a nobreza, em Bielefeld. Sangue fora perdido, e juventude também.

O CRÂNIO E O CORVO está previsto para agosto de 2007. Fique de olho em: www.jamboeditora.com.br

Gazeta do Reinado

por Paladino e Leonel Caldela

Guerra Próxima

Barão de Hershey morto pelos minotauros de Tapista

A tensão entre Tapista e o Reinado, que vinha aumentando nos últimos meses, pode ter chegado a um ponto-limite. Sangue começou a ser derramado.

A falta de notícias da região de Hershey, o Reino da Guloseima, era interpretada por alguns como indicação de que as declarações inflamatórias do barão Fheller Rautin estavam finalmente esfriando nos corações e mentes do povo. O barão Rautin, um senhor de terras de Hershey, foi ao Reino-Capital de Deheon, onde fez um pronunciamento público ao Rei-Imperador Thormy, denunciando a escravidão e exigindo mudanças. Como se sabe, os minotauros de Tapista empregam mão-de-obra escrava, muitas vezes capturada em Hershey e Petrynia. Também protegem o pequeno Reino da Guloseima com suas vastas legiões. Fheller Rautin aparentava estar reunindo um exército particular, dando peso de armas às suas palavras duras.

A calmaria dos últimos meses provou-se ilusória. O barão Fheller Rautin está morto, assim como seus filhos, seus guardas e inúmeros outros senhores da região que decidiram segui-lo.

Fheller Rautin liderou seus batalhões contra um posto avançado de Tapista, situado na fronteira norte de Hershey — um enorme acampamento, uma verdadeira cidade militar conhecida como Cratus. Está claro que Fheller Rautin não tinha nenhuma esperança de vencer a batalha. Atacando com poucas centenas de homens um acampamento fortificado de milhares de minotauros — os soldados mais fortes e disciplinados do mundo conhecido — o barão somente poderia estar buscando a morte. E foi o que conseguiu.

Tapista: conflito contra o Reino dos Minotauros parece iminente

As autoridades dos minotauros demonstraram indignação frente ao ataque. Embora suas tropas não estivessem em perigo real, o ato de agressão foi considerado um insulto, uma quebra da confiança que Tapista depositou no Reinado ao acolher Hershey como um protetorado. O regente de Tapista, o princeps Aurakas, fez uma rara aparição pública, exigindo um pedido de desculpas formal por parte do Rei-Imperador Thormy.

O Rei-Imperador, por sua vez, foi rápido em declarar que o ato do barão Rautin foi um ataque ilegal e independente, sem nenhum tipo de aprovação da coroa de Deheon ou do governo de Hershey. Sua majestade ainda não cumpriu a exigência do princeps. Contudo, o Rei-Imperador é conhecido por sua sabedoria e calma — é certo que nunca deixaria mero orgulho causar uma guerra.

Mas, do outro lado, a tensão aumenta. Se antes os nobres de Hershey e Petrynia viam Fheller Rautin como um líder forte e confiante, em oposição ao complacente regente local, agora vêem-no como um mártir. A morte de Fheller Rautin é tida como um ato deliberadamente violento, e uma prova de que os minotauros não merecem a confiança do Reinado. Diplomatas do Reino-Capital já foram enviados a Hershey para apaziguar esses nobres, mas os ânimos vêm se exaltando cada vez mais.

"Os minotauros não deixam de proclamar sua superioridade," disse o conde Gheldon Dhuram, outro senhor de terras de Hershey. "Se é assim, então por que mataram Rautin? Ele não poderia ser capturado? Havia necessidade desse banho de sangue? Tapista está querendo intimidar o Reinado. Está na hora de responder à altura."

O cerne do conflito — a escravidão — torna-se cada vez mais um item controverso. Por um lado, é verdade que a maioria dos povos civilizados considera a escravidão um ato vil. Por outro, o modo de vida dos minotauros era conhecido quando seu reino foi aceito no Reinado. Revoltas de escravos estão pipocando cada vez mais em Hershey e Petrynia, incentivadas pelo sacrifício do barão e por líderes carismáticos como o ex-escravo Razthus Quebra-Muros.

Esperamos apenas que esta situação seja resolvida sem que mais morte venha a manchar nossa terra.

Gazeta do Reinado

Problema Gnoll

Aumenta o número de incidentes violentos envolvendo visitantes Moreau e membros da raça gnoll

Entre as pessoas-fera dos recém-revelados Reinos de Moreania, existem aqueles conhecidos como Herdeiros da Hiena, que clamam esse animal como seu ancestral sagrado. A aparência destes Moreau, como é fácil deduzir, lembra muito uma combinação de homem e hiena. Infelizmente, essa mesma descrição também corresponde aos gnolls, uma raça de humanóides monstruosos e normalmente malignos.

Enquanto os Herdeiros da Hiena são em geral sofisticados, de sabedoria elevada, os gnolls de Arton vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer (andam em bandos de 10 a 40 indivíduos). São encontrados mais freqüentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado — especialmente junto às estradas.

Uma peculiaridade sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Perceber a diferença entre um Herdeiro da Hiena e um gnoll requer um teste de Conhecimento (natureza, CD 18) ou Sentir Motivação (CD 15). Aventureiros mal-sucedidos nestes testes estão causando problemas ao atacar visitantes Moreau sem provocação. Por outro lado, cada vez mais gnolls astutos tentam se fazer passar por Herdeiros, para conseguir alguma vantagem.

Gnolls de Arton apresentam traços raciais ligeiramente diferentes daqueles vistos no Livro dos Monstros D&D:

- Força +4, Constituição +2, Inteligência –2, Carisma –2.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento básico de um gnoll é 9 metros.
- Visão no Escuro 18m.
- Armadura natural +1.
- Idioma básico: Gnoll. Idiomas adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.
- Classe favorecida: ranger.

Armaduras da Tormenta

Sabe-se que a Tormenta oferece poderes aberrantes para aqueles que desistem de sua humanidade (ou parte dela). Entre eles, a transformação da própria pele em armaduras orgânicas grotescas.

Recentemente foi revelado que tais armaduras podem, também, ser guarnecidas com espigões mortais.

Carapaça [Tormenta]

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

Pré-requisito: Con 15.

Benefício: você recebe +1 de bônus de armadura natural. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos [Tormenta] que você possuir.

Carapaça com Cravos [Tormenta]

Sua carapaça aberrante é guarnecida com espinhos.

Pré-requisito: Carapaça.

Benefício: sua armadura natural é considerada uma armadura com cravos, que causam 1d6 pontos de dano adicional em uma manobra de agarrar, ou ser usados para lutar como armas comuns (dano 1d6, crítico x2, perfuração).

Saiba mais sobre Talentos [Tormenta] na revista DS 12 e também no acessório Área de Tormenta.

Procurado

Um bárbaro nativo das geladas Montanhas Uivantes, conhecido como apenas Grogg [humano, CB, bárbaro 7] e outrora um herói aventureiro, é considerado suspeito de colaborar com servos da Tormenta. O poderoso bárbaro teria sido visto protegendo um grupo de cultistas, enquanto estes realizavam um sacrifício humano.

Ex-companheiros de Grogg declaram que o amigo andava perturbado, após notícias sobre a destruição de sua antiga aldeia pela área de Tormenta manifestada há poucos meses no reino de Zakharov. É de se estranhar, portanto, que o bárbaro do gelo esteja agora colaborando com os invasores aberrantes.

MORTOS-VIVOS!!!

Por Bruno Tarmann

Não há mais piedade, apenas a sobrevivência

QUANTAS HORAS HÁ NO DIA? METADE DELAS VOCÊ PASSA ASSISTINDO À TELEVISÃO? QUANDO FOI A ÚLTIMA VEZ QUE ALGUM DE NÓS REALMENTE TRABALHOU PARA CONSEGUIR ALGO QUE QUERIA? ALGUM DE NÓS REALMENTE PRECISOU DE ALGO QUE QUERIA? O MUNDO QUE CONHECÍAMOS SE FOI, DO COMÉRCIO E DAS NECESSIDADES SUPÉRFLUAS, FOI SUBSTITUÍDO POR UM DE SOBREVIVÊNCIA E RESPONSABILIDADE. UMA EPIDEMIA DE PROPORÇÕES APOCALÍPTICAS SE ALASTROU, FAZENDO OS MORTOS SE LEVANTAREM E SE ALIMENTAREM DOS VIVOS. EM QUESTÃO DE MESES, A SOCIEDADE SE DESINTEGROU, SEM GOVERNO, SEM SUPERMERCADOS, SEM ENTREGAS DE CORREIO E SEM TV A CABO. NESTE DOMÍNIO TOTAL DOS MORTOS, FINALMENTE SOMOS FORÇADOS A VIVER.

– ROBERT KIRKMAN, AUTOR DE OS MORTOS-VIVOS

Franz Braum acordou com gritos certa manhã, gritos que vinham da casa ao lado. Acreditando ser apenas uma briga de casal, voltou a dormir pesadamente. Os dias se passaram e as correspondências do vizinho começaram a acumular, as folhas da frente da casa não eram mais retiradas e o lixo não estava sendo colocado para fora. Não que Franz se importasse, já que os contatos que tiveram se resumiam a "abaixe esse maldito som!" ou "dá para fazer este cachorro calar a boca!". Bom, talvez eles estivessem fora, viajando.

Ele gostava dessa tranqüilidade, até que o silêncio começou a se tornar incômodo quando um dia, espiando por debaixo da porta da garagem de seu vizinho, descobriu que o carro ainda estava lá. Pensou em bater na porta para perguntar se tinha alguém e se estavam bem, desistiu logo da idéia e comentou com seu antigo amigo Richard que trabalhava na oficina perto dali. Richard conhecia os moradores e decidiu ver o que estava acontecendo. Foram juntos até a casa com um pé de cabra em mãos. Bateram na porta e chamaram diversas vezes, mas ninguém respondia, até que resolveram arrombar a porta. O cheiro nauseabundo que saiu do cômodo quando a porta se rompeu foi forte o suficiente para fazer Richard vomitar. As paredes e o corredor estavam cobertos por sangue seco, alguns pedaços de carne já em estado de putrefação espalhavam-se no chão. Richard mandou Franz ligar para a Polícia enquanto ele iria entrar na casa e tentar descobrir o que havia acontecido.

Richard teve que cobrir o rosto para conseguir andar pela casa, que estava escura devido as janelas fechadas e a luz que não funcionava. Um gemido vindo do topo da escada chamou a atenção de Richard que foi imediatamente para ver o que era. Chegando ao último degrau, deparou-se com uma cena chocante, que o fez dar um passo em falso para trás e ser derrubado, para depois desmaiar ali mesmo no corredor.

Cerca de meia hora depois um policial chegou à casa de Franz, que indicou o caminho até os vizinhos. Na porta da casa encontram Pablo ajoelhado sobre o corpo de Richard, dando mordidas vorazes em seu rosto. O policial, apavorado, gritou para que o homem se afastasse mas ele não respondeu. Um tiro de aviso foi dado e nenhuma reação em seguida atirou em seu ombro e surpreendentemente o homem não caiu. Franz correu empurrou Pablo para o lado e puxou seu amigo para fora da casa. Pablo então se levantou e se dirigiu para o Policial que disparou um tiro certeiro em sua cabeça, só assim o homem finalmente caiu morto.

Franz levou seu amigo para o pronto socorro mais próximo, mas no percurso Richard não resistiu e morreu. A caminho de casa, a situação já havia sido controlada nos vizinhos, e a explicação foi de que Pablo sofrera de um surto psicótico e matara sua esposa.

O corpo de Richard foi levado para o pequeno necrotério da cidade onde foi lacrado no saco mortuário. Poucas horas depois, um dos legistas percebeu algum tipo de movimento no plástico, imaginou ter visto coisas. Um segundo movimento. O médico se aproximou, pensou que pudesse ser algum lapso do tecido nervoso ou um rigor mortis anômalo. Mas e se ele tivesse errado o laudo médico? Chamou a segurança rapidamente. Um terceiro movimento, brusco, uma forte contração. Um dos seguranças se aproximou da abertura do saco e puxou o zíper, subitamente o cadáver o mordeu, o legista tentou segurá-lo e também foi mordido até que conseguiram amarrá-lo, não antes de ter mordido outro segurança e uma estagiária. No dia seguinte o posto policial estava em alerta com relatos de pessoas que estavam perseguindo vítimas com intenções canibais. Um grupo de jovens tentou deter um necrófago que atacava uma senhora. Um deles puxou uma faca e o perfurou várias vezes até que foi mordido. Seus amigos começaram a bater violentamente em vão no morto-vivo. Caído no chão e completamente escoriado ele mordeu todos eles, um a um.

Ao amanhecer as ruas estavam cheias de necrófagos e aqueles que conseguiram sobreviver se refugiaram no supermercado, observando apavorados o lugar ser cercado pelos mortos-vivos. Muitos começaram a rezar fervorosamente acreditando ser o juízo final. Durante dois dias, cerca de 50 zumbis se acumularam em volta do supermercado, até que um grupo de fazendeiros organizados da região, armados com espingardas, chegaram em duas caminhonetes atirando e atropelando tudo que viam pela frente. Durante pouco mais de uma hora eles atropelaram diversas vezes os zumbis e dispararam toda sua munição nos corpos rastejantes conseguindo deter praticamente todos, os que sobraram tinham suas espinhas quebradas e estavam completamente incapacitados, mas ainda gemiam e tentavam morder quem se aproximasse: foram mortos à machadadas na cabeça.

No dia seguinte a polícia do estado chegou a cidade e o Centro de Controle de Doenças, o CCD, recolheu todos os corpos. Um pequeno jornal da cidade vizinha noticiou que uma briga violenta entre duas grandes famílias havia colocado a pequena cidade em guerra. Os sobreviventes contaram 82 vítimas. Alguns fazendeiros foram levados presos e nunca mais foram vistos.

Caio Braum, filho de Franz Braum.

O Papel dos Sobreviventes

Quando o mundo é invadido por zumbis, nem todos os sobreviventes são heróis, na verdade, a grande maioria são pessoas comuns como estudantes, empresários, jornalistas, fazendeiros, vendedores e outros tipos que estamos acostumados a ver no dia a dia.

São raros aqueles com preparo físico para combates ou aptidões extraordinárias em alguma área de conhecimento. Também são poucos aqueles que despertam um instinto de sobrevivência tão apurado a ponto de se tornarem heróis.

O papel dos personagens é sobreviver, e garantir a sobrevivência de seus companheiros e quem sabe um dia encontrar uma solução para o problema. Cada estágio da insurreição exige dos personagens novas atitudes e então novas necessidades surgem. Salvar seus familiares e amigos pode ser importante no começo de uma invasão, mas não faz sentido quando a cidade toda já foi tomada e as armas se tornam a única prioridade. Decisões morais são colocadas a prova a todo momento e cabe aos personagens jogadores tomá-las.

Cada classe possui seu papel e todas podem se mostrar valiosas. Lutadores são a linha de frente e garantem que os mortos-vivos não avancem, seu trabalho é eliminar o máximo de necrófagos possível. Peritos devem pesquisar a cura além de enviar sinais de rádio na procura de sobreviventes, conseguir destravar sistemas de segurança em busca de abrigos e manter a infra-estrutura do grupo funcionando. Sobreviventes devem sair em missões de reconhecimento e busca evitando os zumbis quando possível ou enfrentando-os quando inevitável.

Regras para o Mestre

Mortos-Vivos é um cenário de horror e suspense para *Ação!!!* e *D20 Modern* onde os personagens estão cercados pelos mortos-vivos e devem sobreviver, e, quem sabe, livrar o mundo dessa terrível maldição.

O mundo que você conhecia acabou, os mortos se levantaram e estão se multiplicando, e não há nada que você possa fazer além de abrir caminho entre eles e sobreviver. O cansaço, a falta de comida e água podem se mostrar inimigos muito mais perigosos que os próprios zumbis.

É aconselhavel que na primeira aventura jogada neste cenário os personagens não saibam que uma insurreição acontecerá, de preferência o mestre não deve nem mencionar que vão jogar em um cenário de mortos-vivos, de forma que a falta de informação também afete os jogadores criando a atmosfera necessária. Também é recomendada a utilização de PJs como Personagens Comuns para insurreições estágio 1, tornando os zumbis mais desafiadores, forçando os jogadores a tomarem decisões criativas ao lidar com a situação.

Apesar de zumbis serem a única criatura deste cenário, eles possuem variações que podem ser exploradas em conjunto com a quantidade de mortos-vivos, flexionando o cenário de tal maneira que possa mudar completamente a perspectiva da aventura. A utilização de humanos como adversários em busca de objetivos comuns também deve ser explorada para atenuar o clima de tensão entre os sobreviventes. O assunto é abordado adiante nos tópicos "Insurreições" e "Outras Ameaças".

A utilização de regras de Insanidade (publicada na revista Dragon Slayer # 2) é imprescindível para aplicar as conseqüências do medo, constante enquanto os personagens confrontam e sobrevivem aos mortos.

Idéias de Aventuras

Aventuras em Os Mortos-Vivos são baseadas principalmente em sobrevivência e em alguns casos em caça aos zumbis. Os desafios do cenário mudam conforme a quantidade de pessoas infectadas e o local onde a epidemia acontece.

As insurreições, também conhecidas como invasões de zumbis, começam sempre que a epidemia de um vírus desconhecido (que além de matar, reanima a vítima poucas horas depois), se espalha sem precedentes. Pouco se conhece sobre o vírus, o que se sabe é que ele é transmitido somente através do contato direto com fluídos. Mordidas e respingos de sangue infectado nos olhos e feridas abertas tem sido a mais comum forma de contágio. Por sorte, o vírus não é transmitido através do ar ou da água, nem se hospeda em animais.

Cada insurreição possui suas próprias características devido à enorme quantidade de variáveis envolvidas, como terreno, reação da população, efeito da mídia, entre outros. Em um mundo onde os mortos despertam de seu sono eterno a ameaça é constante e a sobrevivência deve ser a prioridade número um para os personagens.

Estágio 1 (nível baixo)

Infectados: até 20
Mortos: até 50

Acontece geralmente em lugares isolados, ermos constantes em países de Terceiro Mundo e áreas rurais do Primeiro Mundo. Atinge uma área de até 32 km de raio e possui uma duração máxima de 15 dias. A situação, muitas vezes, se resolve rapidamente, chegando a ser controlada em 24 horas. A resolução será feita por civis e eventualmente por algum oficial local. Nesses casos a mídia raramente chega a ter conhecimento do evento e quando muito, uma pequena nota sai em um jornal de pequena circulação da região.

Os personagens não possuem qualquer conhecimento sobre os acontecimentos e quase sempre são pegos de surpresa pelos mortos-vivos. Este tipo de aventura os coloca em seu primeiro contato com os zumbis. Durante este episódio, eles terão contato com pessoas infectadas e com todo o processo de transformação de um morto-vivo, também descobrirão como matar aqueles que já estão mortos.

Despreparados, os personagens não possuem recursos para lutar de forma eficiente contra a ameaça. Salvar parentes e amigos e buscar um abrigo seguro são opções interesantes, mas ao custo da ameaça crescer. Após o susto inicial, os poucos contaminados devem ser caçados e devidamente exterminados.

Aventuras em inssureições estágio 1 geralmente terminam com a ameaça completamente eliminada, mas as baixas são suficientes para tirar a alegria da vitória, a vida nunca mais será a mesma.

Estágio 2 (nível médio)

Infectados: até 100
Mortos: até 200

Englobam tanto áreas rurais como áreas urbanas. Em áreas rurais, atinge cerca de 150 km de raio e em áreas urbanas não passam de um bairro pequeno. São resolvidas em até 15 dias por meio de um grupo organizado de oficiais da lei, podendo haver inclusive intervenção federal, o que inclui o exército.

O impacto dessa insurreição pode acabar chegando à mídia, mesmo que de forma deturpada. Informações serão comunicadas ao público por rádios, tv ou jornais. Notícias sensacionalistas e informações incorretas estarão disponíveis à todos. O que causa grande pânico e euforia, piorando muito a situação já complicada.

[illegible] sobreviventes de uma [illegible] descobrem que a ameaça não foi completamente eliminada e crescem de forma considerável. Existem também aqueles que têm seu primeiro contato com uma insurreição nesta ocasião.

Nesse cenário os personagens são colocados no fogo-cruzado entre hordas de mortos-vivos e milícias que tentam eliminar a ameaça. Para sobreviver, são obrigados a lutar ao lado dos soldados treinados. Missões em busca de focos de infestação, equipamentos e sobreviventes em áreas afetadas serão numerosas.

Eliminar a ameaça ainda é possível, então todos os esforços se converterão nesse sentido. Ao término de aventuras em insurreições estágio 2 os mortos-vivos podem ter sido eliminados, mas com muito custo e baixas consideráveis. Os acontecimentos podem também levar para o outro lado, onde não foi possível conter a ameaça e ela se espalhou de forma alarmante, nesse caso os personagens, caso sobrevivam, estarão ilhados em algum lugar seguro, mas cercados por mortos-vivos na esperança de um resgate.

Estágio 3 (nível alto)

Infectados: milhares
Mortos: milhares

O completo caos foi instaurado e a situação está a beira de um colapso. Destruição, saques, e o pânico generalizado são as características da fase inicial dessa insurreição. Cidades inteiras são afetadas e o trabalho de contenção da ameaça é exaustivo e perigoso, podendo levar anos para ser completado. Neste estágio de invasão zumbi, quarentenas são declaradas para cidades inteiras onde o exército atua de forma ostensiva sobre áreas de foco. Leis marciais, trânsito restrito de pessoas, suprimentos racionados fazem parte deste cenário.

A mídia começa a divulgar informações concretas fornecidas por cientistas. Pesquisas feitas com mortos-vivos (espécimes para os cientistas) começam a fornecer indícios sobre o vírus e a forma que ele age no organismo humano.

Após sobreviver às insurreições anteriores que culminaram nessa situação, os personagens encontram seu lugar ao lado dos que lutam contra a ameaça. Lutar contra os mortos-vivos não tem se mostrado muito efetivo e os poucos cientistas que se uniram às forças de combate, esperam por mortos-vivos capturados para fazer mais experiências. Encontrar sobreviventes e suprimentos (armas, remédios e alimentação) em meio às ruas desertas são prioridades. Capturar mortos-vivos também entra na lista de tarefas.

O trabalho árduo de limpeza acaba gerando sintomas como depressão, irritabilidade e até loucura. Após matar diversos de seus semelhantes transformados em mortos-vivos, muitos perdem o senso de valor à vida. Tragédias causadas por erro dos sobrevivêntes podem acabar com um refúgio seguro.

Estágio 4 - Terra dos Mortos (nível apocaliptico)

Infectados: Incontáveis
Mortos: incontáveis

Todos os esforços fracassaram e a humanidade está a beira da extinção. Pequenos grupos de seres humanos se refugiam em lugares fortificados como prédios, shoppings e bases militares. As Cidades dos Vivos, como são chamadas, abrigam os últimos sobreviventes onde a sociedade que conheciamos se desintegrou e uma nova ordem emerge. As regras são ditadas por antigos líderes de estado, grandes empresários com muitos recursos ou até militares de alta patente que apoiados por seus soldados e armas tomaram o poder.

Comida e água se tornam raros em muitos desses abrigos e apenas os poderosos passam a ter acesso à coisas que eram comuns no passado não muito distante: bebidas alcoólicas, chocolates, música, remédios e conforto, que se tornam extremamente valiosos.

Prostituição, assasinatos e brigas são comuns e são observados de longe pelas novas autoridades. Somente em casos extremos existe intervenção. Muitos acreditam estar gozando dos seus últimos dias na terra e festas acabam dividindo o espaço com o clima tenso da clausura.

A convivência nas Cidades dos Vivos são tensas. Poucos recursos para muitas pessoas. Os personagens geralmente fazem parte dos grupos de busca atrás de suprimentos onde enfrentam os mortos-vivos com carros fortificados e armamento pesado.

Nos grupos de busca geralmente existem dois tipos de pessoas, aquelas que se importam com os outros e as que se importam consigo mesma. O primeiro tipo é daqueles que conseguem remédios para os doentes e alimento para os que tem fome, trazem roupas e sucatas para a fortificação da cidade. O segundo tipo busca bebidas, charutos e outros ítens de luxo para os líderes. Eles não se preocupam com suas necessidades primárias, já que uma porcentagem do que é conseguido nas buscas são entregues a eles por troca da proteção.

Os Mortos-Vivos

Conhecidos como infectados, zumbis, necrófagos ou simplesmente mortos-vivos, eles já foram humanos, mas agora são apenas corpos desprovidos de emoções e movidos pelo mais básico dos instintos, a fome.

Essas criaturas foram infectadas por um vírus fatal e altamente contagioso que se aloja em seus cérebros, se multiplica e se espalha pelo corpo até que todas as funções corporais cessem. A vítima é dada como "morta", mas o cérebro continua vivo em estado latente. Nesse estado, o vírus sofre uma mutação transformando o cérebro em um orgão completamente novo, independente e auto-suficiente. Uma vez transformado, o cérebro reanima o corpo que conserva poucas das características da vítima. Apesar de serem conhecidos como mortos-

vivos ou zumbis, eles ainda são criaturas vivas, desprovidas de intelecto mas com características extraordinárias.

Em combate, os mortos-vivos tentarão a todo custo morder suas vítimas, golpeando e agarrando caso seja necessário. Dentre as criaturas que perambulam sedentas por carne humana, até agora foram identificadas três variações apelidadas de andarilhos, corredores e líderes.

Andarilho

Morto-Vivo Andarilho: ND 1/2, Infectado (Médio); DV 1d6 ; 4 PV; Inic. -2; Desl. 4,5 m; CA 11, toque 10, surpreendido 11, Atq Base +0; Agr +1; corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6+1), mordida +1 (1d4+1 mais infecção); Espaço/Alcance 1,5/1,5; AE: sangue infectado, explodir, vômito, infecção; QE: apenas ação de ataque ou movimento, sentido-cego, fome animal; Tend. N; Fort -, Ref (falha automaticamente), Von 0; For 12, Des 6, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

O mais comum tipo de morto-vivo, são lerdos e se deslocam incessantemente atrás de comida.

Corredor

Morto-Vivo Corredor: ND 2, Infectado (Médio); DV 3d12 ; 25 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 13, toque 12, surpreendido 11, Atq Base +4; Agr +8; corpo-a-corpo: pancada +8 (1d6+4), mordida +8 (1d4+4 mais infecção); Espaço/Alcance 1,5/1,5; AE: sangue infectado, infecção e vômito; QE: sentido-cego, fome animal; Tend. N; Fort -, Ref +2, Von 0; For 18, Des 14, Con 10, Int -, Sab 10, Car 1.

Os mais perigosos dos mortos-vivos, possuem as mesmas características dos andarilhos, mas foram infectados por uma variação do vírus que não compromete seus músculos, permitindo aos mesmos correr e se movimentar normalmente.

Líder

Morto-Vivo Líder: ND 3; Infectado (Médio); DV 4d6 ; 14 PV; Inic. +2; Desl. 4,5 m; CA 11, toque 10, surpreendido 11, Atq Base +2; Agr +5; corpo-a-corpo: pancada +5 (1d6+3), mordida +5 (1d4+3 mais infecção); Espaço/Alcance 1,5/1,5; AE: sangue infectado, explodir, vômito, infecção; QE: faro, sentido-cego; Tend. N; Fort -, Ref (falha automaticamente), Von +0; For 16, Des 6, Con -, Int 6, Sab 10, Car 1.

Líderes são uma variação do zumbi andarilho, que retém pequenas lembraças de sua antiga vida. Esse tipo de zumbi consegue realizar tarefas simples, como abrir portas, utilizar armas simples (clavas, facas, machadinhas) e algumas ferramentas, além de emitir comandos para zumbis próximos. São conhecidos também por "liderar" hordas de zumbis em direção à refugios humanos. Existem relatos de Líderes que demonstraram certas emoções, não atacando familiares e antigos amigos.

Horda

Horda de Mortos-Vivos: ND 5; Infectado (Enorme - Horda); DV 18d6 ; 63 PV; Inic. -2; Desl. 4,5 m; CA 11, toque 10, surpreendido 11, Atq Base +9; Agr +10; corpo-a-corpo: pancada +10 (1d6+1), mordida +10 (1d4+1 mais infecção), horda (2d6 mais infecção); Espaço/Alcance 1,5/1,5; AE: sangue infectado, infecção; QE: sentido-cego, fome animal; Tend. N; Fort -, Ref (falha automaticamente), Von 0; For 12, Des 6, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Uma horda é um grupo de mortos-vivos que caçam suas presas juntos. Só podem ser encontradas em insurreições de estágio 3 ou 4, e geralmente se formam ao redor de redutos humanos.

Qualidades/Ataques Especiais

Explodir (Ext): existem relatos de mortos-vivos que acabaram explodindo expontâneamente. A explosão ocorre quando o vírus sofre uma mutação e o corpo não resiste. Ao iniciar um combate com um morto-vivo existe 5% de chance de que ele exploda (role um d20, caso o resultado seja 1 a explosão acontece). Em caso de explosão, role 1d6 para determinar em quantas rodadas ela acontece. A explosão espalha sangue e pedaços de carne em um raio de 10 metros e todos devem fazer um teste de Reflexos (CD 15) ou estarão sujeitos à infecção.

Vômito (Ext): um necrófago é capaz de vomitar voluntariamente o conteúdo de seus estômagos caso tenha se alimentado há menos de uma hora. Uma vez por dia o necrófago pode vomitar sangue infectado sobre suas vítimas. Cone de sangue de 4,5 m; teste de resistência Reflexos (CD 12) para evitar Infecção.

Sangue Infectado (Ext): sempre que o morto-vivo for atingido por uma arma de corte ou perfuração todos em um raio de 3 metros devem ser bem sucedidos em um teste de Reflexos (CD 13) ou serão borrifa-

dos com sangue infectado. Em caso de falha, estarão sujeitos a infecção.

Infecção (Ext): infecção através de ferimento. Salvação: teste de resistência de Fortitude (CD 12). A CD do teste de resistência é baseado em Constituição. Uma vítima infectada ficará fatigada e recebe dano permanente de 1 ponto/hora de Constituição até atingir 0 acarretando na morte por ataque cardíaco. Uma hora depois, ela é reanimada pelo vírus e se torna um infectado.

Fome Animal (Ext): apesar dos seus corpos não necessitarem de alimento, os mortos-vivos seguem o mais básico dos instintos, a fome. Devoram carne humana fresca sempre que disponível ignorando tudo a sua volta. Ao se alimentar, o necrófago recebe 1d6 PV temporários (1 hora).

Sentido Cego (Ext): um morto-vivo pode detectar a posição exata de humanos em um raio de 12 m. As vítimas que ele não for capaz de realmente enxergar ainda terão camuflagem total contra o morto-vivo. Anular o olfato ou a audição de um morto-vivo tranformará essa habilidade em Lutar às Cegas (como o talento). Caso ambos os sentidos sejam anulados, o morto-vivo ficará efetivamente cego.

Matando os Mortos

Quando se trata de matar os mortos poucas são as alternativas. Os mortos-vivos não necessitam da maioria das funções biológicas de que um ser humano normal precisa, então, causar danos ao seu sistema circulatório, respiratório, digestivo, ou ainda cortar seus braços e pernas apenas retardarão o seu avanço. Acabar com os pontos de vida de um zumbi apenas deixará seu corpo inutilizádo e criará uma bela armadilha para os incautos que passarem por ali, já que ele ainda pode morder. Com os pontos de vida menores que 0 o morto-vivo entra na condição de indefeso e pode receber um golpe de misericórdia.

A única maneira eficaz de se eliminar um morto-vivo é destruir o cérebro. Um ataque direcionado à cabeça do morto-vivo recebe um modificador de -4. Se o dano do golpe direcionado à sua cabeça for maior que a metade de seus pontos de vida, seu cérebro será destruído e o morto-vivo cairá inerte no chão.

Outras Ameaças

Quando o mundo sucumbe aos mortos-vivos, os necrófagos não são a única ameaça. Dependendo da insurreição, novos problemas emergem para tornar a vida, outrora tranqüila, em um caos absoluto. O governo pode tentar encobrir uma insurreição e, deste modo eliminar testemunhas. Gangues de motoqueiros correm à procura de suprimentos pois ele se tornou escasso. Ou, um trajeto aberto entre os mortos para chegar a um lugar seguro pode ter sido trilhado em vão, quando o lugar está ocupado por uma mílicia de ex-policiais que não estão dispostos a dividir o abrigo.

Andar com mortos-vivos pode te camuflar

Infectado, Tipo

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.
- **Dado de Vida:** d6
- **Bônus base de ataque:** metade do DV.
- **Testes de resistência bons:** Nenhum.
- **Pontos de Perícia:** Para infectados que tenham valor de Inteligência (2 + modificador de Int) por DV. Os outros, a grande maioria, é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um infectado terá as características a seguir:
Valor nulo de Constituição; imunidade à efeitos de ação mental; imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de fadiga e exaustão; imune a sucesso decisivo, dano por contusão e morte por dano maciço; incapazes de recuperar pontos de vida naturalmente, mas podem ser curados; imunes a todos os efeitos que exigem teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito se aplique a objetos ou seja inofensivo); sabem usar suas armas naturais e armas simples; não sabem usar armaduras; infectados são mortos apenas com a destruição de seus cérebros, caso receba um dano equivalente a medade de seus PV direcionado à cabeça; não precisam se alimentar, dormir e respirar; não possuem Pontos de Ação e Reputação.

Características especiais para D&D:

- Apenas Humanos, Anões, Elfos, Gnomos, Meio-Elfos, Meio-Orcs e Halflings podem ser transformados em Infectados.

Infectados não são considerados como criaturas mortas, portantos não são afetados por efeitos como Reviver os Mortos, Reencarnação, Poder da Fé ou similares.

Horda, Subtipo:

Hordas são grupos densos de criaturas médias que não seriam especialmente perigosos em grupos pequenos, mas podem se tornar adversários terríveis quando se reúnem em quantidade suficiente. Uma horda só pode conter indivíduos do mesmo tipo (andarilhos por exemplo). Embora uma horda possa conter dezenas de indivíduos, nas regras do jogo, ela é considerada como uma única criatura que varia de tamanho conforme o número de integrantes. Toda a horda terá um único valor de DV e PV, assim como um mesmo modificador de iniciativa, delocamento e CA. Ela realiza testes de resistência como se fosse uma única criatura.

Características: para atacar, uma Horda desfere golpes normais com o alcance de uma criatura do tamanho de seus indivíduos, ou entra no espaço ocupado pelo adversário cercando-o e infligindo ataques de oportunidade. Ela é capaz de ocupar o mesmo espaço de seres do seu tamanho ou menor e se deslocar sem problemas. Ao se deslocar sobre um adversário, uma horda o arrasta, sendo necessário um teste de Força resistido para permanecer no lugar. Para um adversário se deslocar em meio a uma horda, deve fazer um teste de Força resistido com modificador -2.

Uma horda não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueada. Conforme uma horda perde pontos de vida seu tamanho vai sendo reduzido, assim como o número de indivíduos. O tamanho da horda baseado no número de indivídos pode ser encontrado na tabela abaixo. Reduzir os PV de uma horda a 0 elimina todos os seus indivíduos.

Ataques da Horda: além de realizar ataques corpo-a-corpo padrão, uma horda é capaz de causar dano automaticamente a qualquer criatura que estiver no espaço ocupado por ela. Nenhuma jogada de ataque é necessária e chances de erro por camuflagem ou cobertura são ignoradas. O bloco de estatísticas dessas criaturas terá referência "horda" nas linhas "Ataque" e "Ataque Total", sem nenhum bônus de ataque indicado. Uma horda inflinge o dobro do dano básico de ataque corpo-a-corpo de um de seus indivíduos.

Distração (Ext): qualquer criatura viva, vulnerável ao dano da horda, que inicie o turno no mesmo espaço que a mesma, deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + metadade dos DV da horda) ou ficará enjoado durante 1 rodada. Qualquer atividade que necessite de paciência ou concentração exigirá um teste de Concentração (CD 20).

Tamanho	Indivíduos	DV (PV)
Médio	4	2 (7)
Grande	5-16	8 (28)
Enorme	17-36	18 (63)
Imenso	37-64	32 (112)
Colossal	65-144	72 (252)

Quando o inferno estiver cheio, os mortos caminharão sobre a Terra

Bibliografia:

Coletânea: A Trilogia dos Mortos

Não se pode falar dos mortos-vivos sem citar a trilogia clássica de George A. Romero, que praticamente fundou o gênero de zumbis nos cinemas criando também uma nova estética para o terror.

A trilogia dos mortos começa com ***A Noite dos Mortos-Vivos*** de 1968. Rodado em preto e branco, com um orçamento reduzido, a Noite funda o gênero dos zumbis comedores de carne humana. Aqui as regras são definidas, os zumbis são movidos pelo instinto da fome por corpos vivos. O cenário é uma pequena cidade do interior que é invadida por zumbis. os sobreviventes se refugiam em uma casa, onde montam sua resistência até serem resgatados.

Sua obra seguinte com ***O Despertar dos Mortos,*** de 1978 que acontece meses depois, só que dessa vez em uma cidade grande onde os funcionários de uma rede de televisão transmitem escassas informações sobre os mortos que andam enquanto a SWAT faz a limpeza, sem nenhuma promovendo uma matança. Alguns sobreviventes fogem e pousam em um shopping-center abandonado. Lá, eliminam os zumbis residentes e se hospedam com direito à todas as regalias que um centro comercial pode oferecer. Todas as necessidades do grupo são supridas e a tensão é substituída por um clima descontraído, enquanto os zumbis começam a cercar o local.

Em 1985, ***Dia dos Mortos*** continua a saga que aconteceu alguns meses depois de ***O Despertar dos Mortos***. O mundo foi devastado e existe cerca de 400 mil zumbis para cada humano. Os personagens estão confinados em um complexo militar, onde cientistas e soldados unem forças para compreender o problema.

E finalmente com o recente ***Terra dos Mortos,*** de 2005. 57 anos após o primeiro necrófago ter atacado um humano, os mortos estão por toda a parte e aprenderam um primeiro traço de evolução. Apresentando raciocínios simples e a utilização de ferramentas, os mortos-vivos marcham novamente em direção aos vivos, só que desta vez mais ameaçadores. Os humanos, por sua vez, se refugiam em suas cidades-fortaleza onde os poderosos aristocratas vivem confortavelmente em suas partes enquanto o resto dos sobreviventes vivem às suas margens. As cidades são protegidas por soldados que saem regularmente atrás de suprimentos, e também certa diversão, acabando com o tempo pelos zumbis.

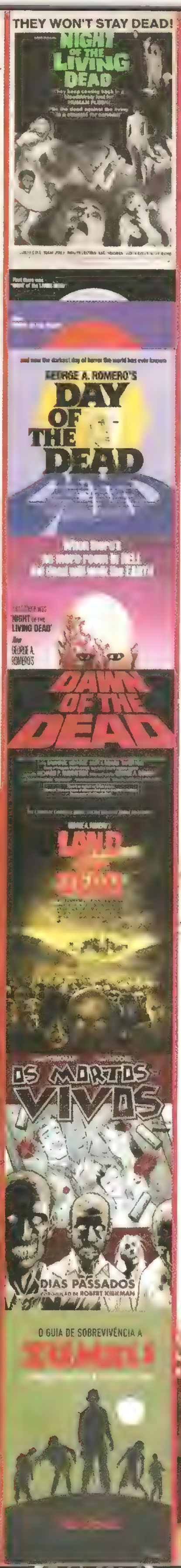
Uma das características marcantes da obra de Romero não citada nesta matéria é o forte teor de crítica social presente que merece um artigo completo. Devemos citar as refilmagens dos filmes *Noite dos Mortos-Vivos*, de 1990 e a mais recente de ***O Despertar dos Mortos,*** de 2004, onde podemos ver os primeiros zumbis corredores associados à sua paisagem.

Quadrinhos: Mortos-Vivos

Escrita e desenhada por Robert Kirkman e ilustrada por Tony Moore (autor das imagens desta matéria), *Os Mortos-Vivos* traz uma nova perspectiva às histórias de zumbis: O que acontece depois? Essa pergunta que deve ficar para muitas pessoas que assistem aos famosos filmes de terror. Kirkman nos leva a caminhar por todo o caminho percorrido pelos sobreviventes desde o início da insurreição até o fim, sem se preocupar em mostrar o fim, mas sim o processo de transformação pelo qual os personagens passam pela narrativa. É diversão garantida.

Livro: *O Guia de Sobrevivência a Zumbis, Proterção total contra os mortos-vivos*

Finalmente temos a contribuição de Max Brooks para o mundo dos mortos-vivos. Nessa obra de ficção, Brooks aborda todos os aspectos da seriedade que uma ameaça de zumbis pode oferecer e cobre todos os aspectos para sobreviver à todos os tipos de situação. Com forte influência na obra de Romero, o livro leva o assunto quase à exaustão funcionando como um guia prático e que pode ser lido de forma não-linear conforme a "necessidade" de cada um. A grande contribuição "ciêntífica" do livro fica a cargo do vírus Solanum, que é descrito detalhadamente no primeiro capítulo. O livro é leitura obrigatória para quem gosta do assunto e funciona como um perfeito suplemento para expandir os assuntos abordados nessa matéria.



Abra sua MENTE!

por CF e Paladino

D20 Modern: psiquismo combina melhor com o mundo moderno

Poderes psíquicos para qualquer ambientação

"Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia."

— Arthur C. Clarke, autor de 2001: Uma Odisséia no Espaço

Em quase todas as ambientações de RPG, sempre que precisamos de um poder sobrenatural, recorremos à magia. Tenha origem arcana ou divina, a magia existe como um superpoder exótico, que resolve problemas quando a força bruta, agilidade, esperteza e outras habilidades mundanas são insuficientes.

Magia é mais comum em reinos medievais, fantásticos, habitados por criaturas mágicas como dragões e elfos. Magia é a essência de *Dungeons & Dragons*, onde espadas e armaduras dividem espaço com conjuradores que adquirem poderes mágicos em livros antigos, ou servindo a entidades divinas.

Mas nem sempre a magia tradicional é aquilo que procuramos. Nos tempos modernos, não acreditamos em magia (pelo menos, não como ela existe nos jogos de RPG...). Exceto em casos muito especiais como *Call of Cthulhu, Harry Potter, Sandman* e outros, o sobrenatural não tem lugar no mundo atual. Muito menos em cenários futuristas, quando pistolas de raio e alienígenas substituem as espadas mágicas e orcs.

Quando a magia clássica não combina, ou quando queremos dar à aventura um sabor sci-fi, recorremos a outro tipo de poder sobrenatural. Poderes psíquicos.

Magia ou Psi?

Magia: um poder sobrenatural, usado para criar um efeito. Psiquismo: um poder sobrenatural, usado para criar um efeito. Sendo iguais, por que precisamos de ambos?

Na verdade, não precisamos. Embora existam acessórios oficiais de D&D sobre o assunto (veja o quadro), poderes psíquicos ocupam um lugar discreto na mitologia do jogo. O tradicional fã de fantasia *detesta* qualquer

coisa remotamente científica em sua campanha, de robôs gigantes a naves espaciais. E embora existam histórias de fantasia sobre psiquismo, este tipo de poder está muito mais ligado à ficção científica.

O inverso também é verdadeiro. Magia arcana ou divina muitas vezes não combina com histórias modernas ou futuristas, quando os grandes mistérios do universo foram vencidos pela ciência. Embora não exista também muita confirmação científica sobre psiquismo, nos dias de hoje algo assim parece muito mais plausível que invocar bolas de fogo com palavras mágicas.

Em alguns jogos simplesmente não há diferença entre magia e psiquismo — muda apenas o nome. Quando você consegue ler os pensamentos de um adversário, pouco importa se faz isso recitando um cântico ancestral obtido em um pergaminho ou através de telepatia desenvolvida após anos de treinamento em um projeto governamental secreto. O antigo *3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição* e o atual FreeD adotam esta abordagem.

O que oferecemos, a seguir, são regras para poderes psíquicos que podem ser usadas em jogos de fantasia, como D&D ou *Primeira Aventura*; ou em jogos modernos e/ou futuristas, como 4D&T e *Ação!!!*

Mind Flayer: o mais clássico monstro psiônico

Perícias Psíquicas

Uma magia, quando conjurada, quase sempre surte o efeito esperado (exceto quando detida por algo externo, como a própria resistência da vítima). Psiquismo, no entanto, depende de habilidade e treinamento. Um poder psíquico exige um teste para funcionar, da mesma forma que uma perícia.

Apenas personagens e criaturas com os talentos Aptidão Psíquica e Aptidão Psíquica Aprimorada podem adquirir graduações em perícias psíquicas.

Requisitos: os efeitos que um Psi pode manifestar dependem de suas graduações em cada perícia psíquica, e quais talentos ele adquiriu. Poderes menores exigem apenas graduações em perícias (eles aparecem na própria descrição da perícia), enquanto poderes maiores requerem certos talentos.

Teste de Perícia: a Classe de Dificuldade depende do efeito desejado. Em caso de falha, nada acontece. Em caso de sucesso, o efeito acontece como esperado, não importa a margem pela qual o teste foi bem-sucedido.

Testes Resistidos: para empurrar pessoas, estabelecer contato metal e outros efeitos contra os quais a vítima tenha direito a resistir, a CD do teste de resistência do efeito depende do resultado do teste de perícia do Psi, conforme a tabela.

Resultado do Teste de Perícia	CD do Teste de Resistência
até 4	CD 5
5-14	CD 10
15-24	CD 15
25-34	CD 20
35-44	CD 25
45 ou mais	CD 30

Alguns poderes (como detecção de psiquismo ou escudos mentais) podem ser resistidos com outras perícias, psíquicas ou não. Nestes casos, acontece um teste resistido de perícia normal: ambos os lados rolam suas perícias, e o resultado mais alto vence. Em caso de empate, a vitória é da vítima.

Alcance: uma perícia psíquica pode ser usada sem penalidade contra alvos a até 10m, em contato visual (a menos que sua descrição diga o contrário). Condições mais difíceis impõem os seguintes redutores:

- Alvo visível e próximo: 0
- Alvo entre 11 e 50m: –5
- Alvo entre 51 e 500m: –10
- Alvo entre 501m e 5km: –15
- Alvo a mais de 5km: –20
- Alvo percebido através de outro sentido (audição, olfato, outro poder...): –5
- O Psi sabe onde está o alvo, mas não pode percebê-lo com nenhum sentido: –10
- O Psi não sabe onde está o alvo: –15

Os redutores são cumulativos. Um Psi que só consegue perceber seu alvo através de poderes (–5) a 200m de distância (–10) sobre um redutor de –15 em seu teste.

Custo: enquanto um Conjurador recorre a energia mágica ambiente ou recebe seus poderes de uma fonte externa, um Psi utiliza sua própria força vital. A maioria dos efeitos desejados ao usar uma perícia psíquica consome Pontos de Vida para sua ativação e/ou sustentação. PVs perdidos desta forma podem ser recuperados normalmente. Um personagem sem PVs suficientes para pagar o custo do efeito simplesmente não consegue manifestá-lo ou mantê-lo.

Influenciar (Car)

Você pode projetar sua força de personalidade dentro das mentes de outros seres inteligentes, para influenciar suas decisões e percepções.

Teste: esta perícia é testada em tentativas de comunicar-se com outros seres inteligentes através da mente, e também para influenciar suas decisões, alterar seus sentidos e forçar respostas automáticas a estímulos falsos.

Vítimas não voluntárias resistem a tentativas de Influenciar com um teste de Vontade, a menos que a descrição do poder diga o contrário.

Influência Social: você pode tornar as pessoas à volta mais amigáveis, impressionáveis ou hostis, conforme sua preferência. Testes de Blefar, Diplomacia, Intimidar e Obter Informação realizados a até 10m de sua posição recebem um modificador de +2 ou –2 (à sua escolha). Esta utilização da perícia requer uma rodada de concentração antes do teste, e custa 1 PV.

Esconder: você pode passar despercebido em lugares movimentados. Embora todos consigam vê-lo, ninguém se importa com sua presença e nem lembrará que você esteve ali, desde que você não faça nada chamativo (ou seja, nada que as outras pessoas à volta também não estejam fazendo). Vítimas que estejam ativamente procurando por você, ou sabem que você não deveria estr ali, têm direito a um teste de Vontade para resistir. Esta utilização da perícia requer certa concentração (uma ação padrão por rodada) e custa 2 PVs.

Nova Tentativa: Não. É possível tentar

Psionics Handbook: lá encontramos o Psion...

influenciar a mente de um mesmo alvo diversas vezes, mas não no mesmo encontro.

Especial: Você pode escolher 10 em testes de Influenciar, mas não pode escolher 20. Outras pessoas com graduações nesta perícia podem tentar prestar ajuda ao personagem.

Tempo: varia.

Manipular (Int)

Você pode usar sua força mental para mover ou manipular objetos e outros corpos físicos.

Teste: esta perícia é testada para mover coisas ou, de alguma forma, alterar propriedades físicas dos corpos (inclusive seres vivos).

Quando você tenta manipular criaturas (erguendo-as do chão, impedindo que se movam...), a vítima pode tentar evitar isso com um teste de Reflexos, a menos que a descrição do poder diga o contrário.

Aquecer/Resfriar: afetando a movimentação das moléculas de um corpo, você pode aumentar ou reduzir sua temperatura a ponto de causar-lhe dano. Esta utilização da perícia requer uma ação padrão, causa 1d4 pontos de dano por fogo ou frio (à sua escolha) e consome 1 PV. A vítima tem direito a um teste de Fortitude para evitar o dano.

Empurrão: você pode dar pequenos empurrões mentais em corpos. Estes empurrões são fracos e imprecisos, suficientes para mover objetos com até 5kg até 1,5m de sua posição inicial. O empurrão não tem força para arrancar um objeto das mãos de alguém, e qualquer pessoa ao alcance tem direito a um teste de Reflexos para apanhar o objeto antes que você o empurre. Esta utilização da perícia requer uma ação padrão e 1 PV; a menos que alguém tente agarrar o objeto, a perícia não requer nenhum teste.

Nova Tentativa: sim. Você pode tentar manipular objetos repetidas vezes.

Especial: você pode escolher 10 em testes de Manipular. Caso uma falha não acarrete nenhum perigo (decisão do Mestre), pode também escolher 20. Outras pessoas com graduações nesta perícia podem tentar prestar ajuda ao personagem.

Tempo: uma ação padrão.

Perceber (Sab)

Você pode aumentar a percepção de seus sentidos mundanos, ou ainda perceber coisas que estejam além desses sentidos.

Teste: além de aguçar os próprios sentidos ou perceber coisas que uma pessoa normal não conseguiria, esta perícia também protege você contra outros poderes psíquicos.

Normalmente esta perícia não exige testes de resistência, uma vez que seus efeitos afetam o próprio Psi.

Manipular Sentidos: você pode ampliar ou cancelar seus próprios sentidos, adquirindo uma das seguintes qualidades (à sua escolha) pela duração do efeito:

• +4 em testes de Observar, e visão na penumbra; você enxerga duas vezes mais longe em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, você será capaz de ver até 6m de raio.**Visão na Penumbra:** a menos que sua descrição diga o contrário, todos os animais têm esta Qualidade Especial. Eles enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um animal será capaz de ver até 6m de raio.

• +4 em testes de Ouvir.

• Ampliar seu olfato a ponto de detectar venenos ou oponentes ocultos, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento. Rastreando através do olfato, você também recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

• Ampliar seu tato a ponto de perceber detalhes quase insignificantes. Você recebe +4 em testes de Avaliação, Falsificação e Procurar (quando envolve tocar os itens examinados).

• Ampliar seu paladar a ponto de identificar qualquer substância pelo sabor. Você recebe +4 em testes de perícia relevantes para identificar ou examinar um item, quando tem a chance de provar o item examinado.

• Bloquear totalmente qualquer de seus cinco sentidos (ficar cego, surdo...), como forma de proteção: para evitar ataques visuais, ruídos altos, odores nauseantes...

Você pode manter apenas uma qualidade ativa por vez. Esta utilização da perícia não requer testes, mas requer uma ação de movimento para ser ativada ou desativada, e consome 1 PV.

Sexto Sentido: você pode antecipar perigos mesmo sem nenhum sinal aparente. Em uma situação de ameaça, mesmo quando o personagem não poderia fazer testes de Observar e/ou Ouvir, o Mestre faz secretamente um teste de Perceber (CD 20). Em caso de sucesso, o personagem é considerado alerta (não surpreendido). Em caso de falha, o personagem ainda pode fazer testes de Observar e/ou Ouvir (se for o caso). Esta utilização da perícia não consome PVs.

Nova Tentativa: Não. Para Sexto Sentido, após falhar em perceber um ameaça específica, você não pode tentar outra vez.

Tempo: uma ação de movimento para Manipular Sentidos; nenhum para Sexto Sentido.

...e o Psychic Warrior, novas classes básicas

Novos Talentos

Talentos Psíquicos, marcados como [Psi], estão disponíveis apenas para personagens que possuam o talento Aptidão Psíquica. Estes talentos oferecem novas utilizações para suas perícias psíquicas.

Aptidão Psíquica

Você tem potencial para desenvolver poderes psíquicos.

Benefício: Você pode comprar graduações nas perícias psíquicas Influenciar, Manipular, Perceber, como se fossem perícias de outra classe. Elas custam 2 pontos de perícia por graduação, e sua graduação máxima é igual à metade de uma perícia normal (arredondada, um personagem de 1º nível pode ter no máximo 2 graduações em perícias psíquicas). Você também pode adquirir talentos [Psi].

Normal: personagens sem este talento não podem comprar graduações em perícias psíquicas.

Aptidão Psíquica Aprimorada [Psi]

Você tem facilidade maior para dominar poderes psíquicos.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica.

Benefício: você pode comprar graduações nas perícias psíquicas Influenciar, Manipular, Perceber como se fossem perícias de classe. Elas passam a custar 1 ponto de perícia por graduação, e sua graduação máxima é igual a seu nível +3.

Normal: personagens que tenham o talento Aptidão Psíquica, mas não Aptidão Psíquica Aprimorada, compram graduações em perícias psíquicas como se fossem perícias de outra classe.

Clarisciência [Psi]

Você pode expandir sua mente e testemunhar eventos à distância, como se estivesse lá, não importando a presença de paredes e outros obstáculos físicos.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Perceber 1 graduação.

Benefício: ativar este poder requer um teste de Perceber, com CD definida pela distância (veja em "Alcance"). Este poder requer uma ação padrão e 1 PV para ativar, e uma ação livre por rodada para ser mantido. Uma vez que estará concentrado em outro lugar, você sofre um redutor de –10 em testes de Observar e Ouvir para perceber coisas à volta de sua posição real.

Contato Mental [Psi]

Você pode entrar na mente de criaturas inteligentes e comunicar-se com elas.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Influenciar 1 graduação.

Benefício: você pode comunicar-se com uma criatura inteligente voluntária, em silêncio, sem precisar falar ou conhecer seu idioma. Um alvo involuntário tem direito a um teste de Vontade para evitar ou encerrar o contato. Testes de Blefar, Diplomacia, Intimidar e Sentir Motivação podem ser realizados normalmente por ambos os lados durante um contato mental.

Este poder requer uma ação padrão e 1 PV para ativar, e uma ação livre por rodada para ser mantido.

Criocinésia [Psi]

Você pode forçar as moléculas de objetos inanimados e criaturas a diminuir sua atividade, reduzindo sua temperatura a ponto de congelamento.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Manipular 5 graduações.

Benefício: com uma ação padrão e um teste de Manipular (CD 15) você pode causar 1d6 pontos de dano por frio em determinado alvo. Você pode aumentar esse dano, mas cada novo aumento em +1d6 também impõe um redutor de –4 em seu teste de Manipular (por exemplo, Manipular –8 para causar 3d6 pontos de dano). Criaturas vivas têm direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado final de seu teste de Manipular) para reduzir o dano à metade.

Este poder também pode apagar fogo. Basta gerar dano por frio igual ou superior ao dano que o fogo causaria.

Enquanto mantém este poder ativo, você também é imune a dano por frio.

Este poder requer uma ação padrão e 4 PVs para ativar; e uma ação padrão e 2 PVs por rodada para ser mantido.

Elo Mental [Psi]

Você tem um elo mental com outra pessoa, facilitando o uso de poderes psíquicos entre vocês.

Benefício: escolha um personagem, que pode ser um personagem jogador ou um PdM voluntário. Em testes de perícias psíquicas relacionadas a es-

se personagem, você sempre recebe um bônus de +8.

Especial: este talento pode ser adquirido diversas vezes, cada vez para um personagem diferente.

Pirocinésia [Psi]

Agitando as moléculas que compõem a matéria, você pode aumentar sua temperatura e criar fogo espontaneamente.

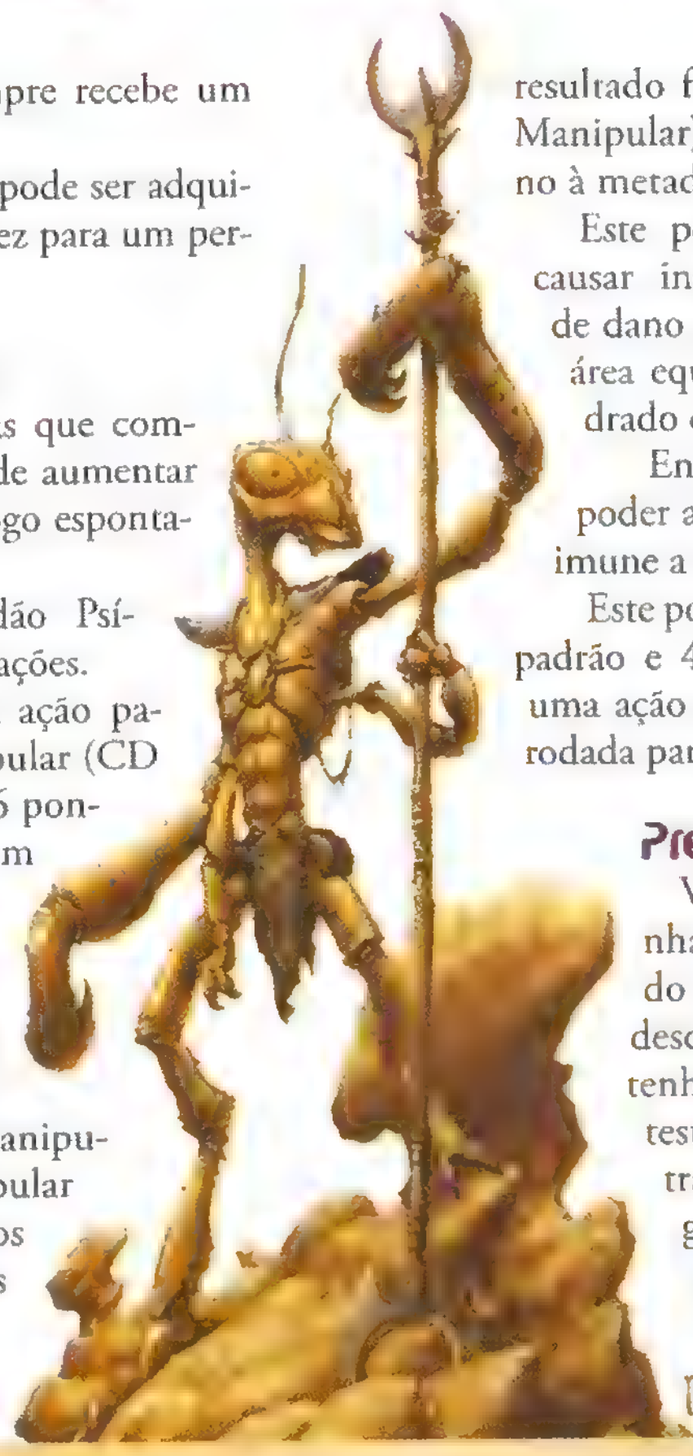
Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Manipular 5 graduações.

Benefício: com uma ação padrão e um teste de Manipular (CD 15) você pode causar 1d6 pontos de dano por fogo em determinado alvo. Você pode aumentar esse dano, mas cada novo aumento em +1d6 também impõe um redutor de –4 em seu teste de Manipular (por exemplo, Manipular –8 para causar 3d6 pontos de dano). Criaturas vivas têm direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado final de seu teste de Manipular) para reduzir o dano à metade.

Este poder também pode causar incêndios. Cada 1d6 de dano pode incendiar uma área equivalente a um quadrado com 1,5m² de lado.

Enquanto mantém este poder ativo, você também é imune a dano por fogo.

Este poder requer uma ação padrão e 4 PVs para ativar; e uma ação padrão e 2 PVs por rodada para ser mantido.



Precognição [Psi]

Você pode testemunhar eventos do passado ou futuro próximos, desde que esses eventos tenham sido (ou serão) testemunhados por outras criaturas inteligentes. Na maior parte dos casos você percebe apenas emoções, mas às vezes também pode notar sons e imagens de relance.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Clarisciência, Perceber 5 graduações.

Benefício: examinar o passado requer um teste de Perceber (CD 15), enquanto o futuro é mais fluido e instável (CD 25). Considere que cada dia em direção ao passado (ou futuro) corresponde a "um metro", e use os mesmos redutores para alcance (por exemplo, –5 para 11 a 50 dias). Caso você não esteja no lugar certo, redutores para alcance também se aplicam (e são cumulativos com os redutores por tempo).

Este poder requer uma ação de rodada completa e 5 PVs para ser ativado.

Dark Sun: nesta terra árida de gladiadores, os insetóides Thri-Kreen são Psis naturais

Rajada Mental [Psi]

Você pode atordoar uma ou mais criaturas inteligentes com uma emanação poderosa de poder psíquico.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Contato Mental, Influenciar 8 graduações.

Benefício: sua vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade, ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas. Um personagem atordoado perde seu bônus de Destreza, larga o que está segurando, não pode atacar ou se mover, e sofre uma penalidade de –2 em sua Classe de Armadura.

Você pode aumentar o número de criaturas afetadas e também tempo de atordoamento. Mas, para cada nova vítima ou novo aumento em +1d4 rodadas, também impõe um redutor de –4 em seu teste de Influenciar (por exemplo, Influenciar –8 para atordoar duas vítimas durante 2d4 rodadas).

Este poder requer uma ação padrão e 5 PVs para ser ativado.

Resistência Psíquica

Você tem uma tremenda obstinação contra poderes psíquicos.

Benefício: em testes de resistência contra poderes psíquicos de qualquer tipo, você recebe um bônus igual a seu nível de personagem ou Dados de Vida.

Especial: por sua incompatibilidade natural ao psiquismo, você não pode adquirir o talento Aptidão Psíquica. Portanto, não pode comprar graduações em perícias psíquicas e nem adquirir talentos [Psi].

Sugestão Mental [Psi]

Através de uma influência mental sutil, você pode fazer com que um alvo aceite uma sugestão sua como se fosse uma idéia ou vontade dele.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Contato Mental, Influenciar 5 graduações.

Benefício: para usar este poder, primei-

ro você deve estabelecer um contato mental com o alvo.

Este poder não permite controlar a vítima como um robô, mas ela percebe suas palavras e ações do modo mais favorável possível: quase todos os pedidos e idéias do Psi parecem sensatos.

A vítima pode atender pedidos simples e inofensivos sem a necessidade de nenhum teste. Para algo muito incomum ou arriscado, a vítima tem direito a um novo teste de Vontade para romper o contato mental. Um personagem sugestionado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas.

Um contato mental combinado com sugestão mental requer uma ação padrão e 2 PV para ativar, e uma ação livre por rodada para ser mantido.

Telecinésia [Psi]

Esta é a habilidade de mover objetos com o poder da mente.

Pré-requisitos: Aptidão Psíquica, Manipular 5 graduações.

Benefício: criaturas vivas têm direito a um teste de Reflexos (ou um teste resistido de Força, à sua escolha) para evitar a manipulação.

A Classe de Dificuldade do teste, e o custo em PVs, dependem do peso do item (ou criatura) a ser manipulado:

- 0-5kg (CD 10): 1 para erguer, 1/rodada para manter.
- 6-50kg (CD 15): 2 para erguer, 1/rodada para manter.
- 51-500kg (CD 20): 4 para erguer, 2/rodada para manter.
- 501-5ton (CD 25): 8 para erguer, 4/rodada para manter.
- 5ton-50ton (CD 30)16 para erguer, 8/rodada para manter.

Itens erguidos podem então ser movimentados 10m com uma ação padrão, ou 40m com uma ação de rodada completa. Manter objetos flutuando é uma ação livre. Arremessar um objeto requer uma ação padrão, mas considere o dobro de seu peso para a CD do teste e custo em PVs.

Psiquismo no Sistema D20

Psionics Handbook. O manual oficial de psiquismo para *Dungeons & Dragons* nunca chegou a ter versão traduzida. Além de regras para poderes psi, ele contém duas classes básicas próprias, o Psion e o Psychic Warrior, e detalhes sobre as clássicas (e adversárias) raças Githyanki e Githzerai. Sua versão mais recente, *Expanded Psionics Handbook*, é atualizada para as regras 3.5.

Eberron. A mais recente ambientação de D&D oferece sua própria raça psi, os kalashtar. Mas os autores foram espertos; conhecendo a relutância da maioria dos fãs em misturar fantasia e psiquismo, trataram de tornar os membros desta raça raros, e sediados em seu próprio continente, descrito em *Secrets of Sarlona*.

D20 Modern. O jogo oficial de aventuras no mundo moderno da Wizards of the Cost (que também publica D&D) oferece psiquismo, e também seu próprio mini-cenário sobre o tema, "Agents PSI".

Lords of Madness. Illithids estão entre as mais clássicas aberrações de D&D. Invasores de mundos e eras distantes, os Devoradores de Mentes comandam poderes mentais sinistros. Eles já são velhos conhecidos no *Livro dos Monstros*, mas são mais detalhadamente descritos no ótimo acessório *Lords of Madness: The Book of Aberrations*.

Dark Sun. Este antigo clássico da 2ª Edição oferecia um mundo árido, desértico, reduzido a uma ruína seca. Conjuradores sedentos de poder levaram Athas a esse estado miserável. Sem acesso à magia arcana ou divina normais, personagens jogadores recorriam a poderes psíquicos.

Novo Conjurador

Conheça a face de um verdadeiro feiticeiro

Por MEDC

É com imenso prazer que anuncio o retorno da coluna Confronto, antes uma das seções fixas da *D20 Saga*, mas que agora foi transportada para a nossa querida DragonSlayer. O objetivo desta coluna é discutir sobre algumas peculiaridades do Sistema d20, mais especificamente focando os cenários de *Dungeons&Dragons*. Peculiaridades que incomodam muitos Mestres e jogadores (ou que pelo menos me incomodam!).

Começarei falando sobre uma das classes que mais gosto de jogar, porém, ao meu ver, um tanto quanto mal resolvida: o feiticeiro.

É fato que feiticeiros são muito diferentes dos magos. Têm um espírito mais selvagem e caótico, não se importando com as milhares de regras de uma organizadíssima sociedade magica. dividida entre academias e escolas especificas para cada caminho arcano. Tambem é de conhecimento mundano, que feiticeiros têm algum parentesco - mesmo que muito distante - com os famigerados dragões, o que torna seu poder místico algo inato, natural e até desenfreado.

Em termos de regras, a diferença entre um mago e um feiticeiro se resume a: um tem grimório e precisa decorar magias enquanto o outro não; um conhece mais magias enquanto o outro pode conjurar mais magias por dia; um tem mais talentos de criação de itens enquanto o outro chupa o dedo. Sendo realista, o equilíbrio em termos de regra está bem feito, pois mesmo que o feiticeiro perca talentos e magias conhecidas, da é melhor do que não precisar carregar um grimório e decorar com antecedência os feitiços.

Mas meu descontentamento não se dá por regras e sim por background. Seguindo uma linha de raciocínio lógico, por que diabos um feiticeiro precisaria de piolho de cobra criada na mão e uma carta rara de Pokémon como componentes para conjurar uma magia? Brincadeiras a parte, se o poder do feiticeiro é um dom inato, como ele poderia saber que cocô de morcego é o canal para a *Bola de Fogo*, e mesmo que soubesse, se o encantamento vem de sua essência, para que coletar a titica de um roedor?

O que quero dizer é: feiticeiros não deveriam precisar de componentes materiais. Poderiam usar algo como foco para concentração, ou até mesmo usar parte de si no processo mágico, tomando pontos de contusão em uma proporção já pré-determinada. Por outro lado, é ridículo que feiticeiros possam conjurar magias assinadas, como: *Mansão Magnífica de Mordenkainen* ou *Os Tentáculos Negros de Evard*. Foram ilustres magos que criaram estas magias, obedecendo regras, rituais, componentes, gastando XP e muitas outras coisas... Este é o tipo de conjuração que se aprende em academias, de tutores ou mesmo em bibliotecas arcanas. Feiticeiros não aprendem, apenas ganham seu poder a medida que ficam mais experientes.

Para falar a verdade, listas de magias de magos não deveriam ser abertas a feiticeiros. Todas as magias de magos têm regras definidas: duração, área, alvo, etc. Não que magias de feiticeiros estejam isentas de regras, mas alguns aspectos poderiam funcionar de modo diferente, como por exemplo o formato: uma Bola de Fogo de feiticeiro poderia ter a forma de uma fênix. Esta mudança pode não deixar a magia mais ou menos poderosa (isto seria função de talentos metamáagicos), mas o efeito plástico ficaria incrível! Funcionaria como uma assinatura do feiticeiro para sua magia conjurada.

Outra coisa interessante, seria dar algum beneficio ao feiticeito por causa de seu parentesco dracônico. Toda vez que um feiticeiro se aproxima de um dragão de sua linhagem (ele talvez nem saiba qual é a sua linhagem), seus poderes podem aumentar, isto é, devido ao caráter mágico da presença do dragão, o feiticeiro somaria um nível a mais de conjurador ao lançar suas magias ou diminuiria um nível necessário para lançá-las imbuídas por talentos metamágicos. Vale lembrar que o dragão não se torna "amigo" do feiticeiro, ao contrário, ficará bem bravo se souber que alguém está tirando proveito de sua "aura" de magia latente.

Falando em talentos, se magos ganham os de criar itens, feiticeiros deveriam ganhar os metamágicos na mesma progressão. Os talentos metamágicos foram feitos para feiticeiros, combinam muito com a classe.

O dado de vida do feiticeiro deveria ser outra coisa a mudar: d6 em vez de d4, pois diferentes de magos que ficam enclausurados em bibliotecas, torres e laboratórios, feiticeiros têm mais contato com o mundo exterior, perigos e problemas.

Finalmente, pelo seu caráter empírico, as magias do feiticeiro deveriam estar sujeitas a eventos randômicos selvagens. Por não ter um total controle do seu poder, a chance de sair algo diferente do planejado deve existir.

Claro que todas estas vantagens listadas acima só poderão ser adotadas se, e somente se, o feiticeiro não tiver acesso a lista de magias do mago, e também receber as desvantagens como o dano por contusão e chance de evento selvagem. O personagem precisará trabalhar com outro tipo de formato para magias, e o mais apropriado seria usar as regras de magia elemental descritas na DragonSlayer #8.

Nova Classe
Feiticeiro Verdadeiro

Dragões são criaturas antigas e temidas, circulam imponentes sobre o nosso mundo. Dizem que estes seres são os arautos da magia arcana, a chave de todo misticismo conhecido. Lendas profetizam que a magia cessará quando o ultimo dos dragões perecer. Qualquer criatura que possua parentesco com dragões, mesmo que seja um resquício de uma linhagem há muito disseminada, guarda dentro de si um poder mágico latente. Feiticeiros verdadeiros são a prova viva da influência dracônica sobre a vida mundana, são os herdeiros da magia em seu modo mais puro.

Aventuras: quando o poder latente desperta no feiticeiro verdadeiro, sua vida cotidiana perde todo o sentido. A magia o atinge como um chamado, lhe abrindo possibilidades para um futuro mais glorioso e também incerto. Uma carreira de aventuras torna-se seu caminho e sua provação. Feiticeiros verdadeiros podem buscar o aprimoramento de seu poder, tanto para fazer o bem quanto o mal, mas sempre estarão atrás de respostas para a origem de sua magia. Muitos passam a vida sem ter essa resposta.

Características: feiticeiros verdadeiros conjuram suas magias instintivamente, seu poder enclausurado é capaz de modificar a realidade natural do mundo, alterando os elementos primordias: água, terra, ar, fogo, luz e trevas. A medida que ganham experiência, conseguem dominar mais elementos até se tornarem mestres em todos.

Tendência: idem ao feiticeiro de D&D.

Religião: por considerar seu despertar mágico um chamado, é comum que feiticeiros verdadeiros reverenciem alguma divindade patrona da magia, ou alguma ivindade dracônica.

História: idem ao feiticeiro de D&D.

Raças: idem ao feiticeiro de D&D.

Outras Classes: idem ao feiticeiro de D&D.

Função: um feiticeiro verdadeiro é um grande aliado em combate, tanto nap arte ofensiva como defensiva. Por suas magias serem extremamente ecléticas, pode ajudar em momentos de necessidade da forma mais oportuna. Um feiticeiro verdadeiro sem imaginação não passará de um combatente mediocre, mas um feiticeito verdadeiro criativo, será capaz de resolver os mais difíceis problemas com seus poderes.

Informações de Jogo

Os feiticeiros verdadeiros possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: o Carisma determina o nível de magia mais poderoso que um feiticeiro verdadeiro pode conjurar, quantidade extra de magias diárias e a dificuldade para resistir às suas magias. Um alto valor de Constituição dará mais forces ao feiticeiro verdadeiro para resistir ao desgaste de suas próprias conjurações e como os magos, se beneficiam de valores elevados de Destreza.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias: idem ao feiticeiro de D&D.

Usar Armas e Armaduras: idem ao feiticeiro de D&D.

Magias: um feiticeiro verdadeiro conjura suas magias a partir dos caminhos elementais: água, terra, ar, fogo, luz e trevas (veja regras para magias elementais na DragonSlayer #8). Conforme passa de nível, ele ganha os talentos metamágicos dos caminhos até completar os seis. Ele é capaz de conjurar magias sem ter que prepará-las com antecedência diferente dos magos e clérigos.

Para ser apto a conjurar uma magia, o feiticeiro verdadeiro deve ter Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 11 para magias de 1º nível, Car 12 para 2º nível e assim por diante).

Assim como os demais conjuradores, o feiticeiro verdadeiro tem um limite de conjurações diárias descritos na tabela 1. As magias adicionais do feiticeiro verdadeiro são baseadas no seu valor de Carisma.

Cada vez que um feiticeiro verdadeiro conjura uma magia, pode sofrer dano de contusão pela energia vital que se exauri de seu corpo. Quando lançar a magia, o PJ deve escolher dois números diferentes variando de 1 a 10 e rolar o d10. Caso caia um dos números escolhidos, ele perderá uma quantidade de pontos de contusão igual ao nível da magia. Feiticeiros verdadeiros não lançam magias de nível 0.

Feiticeira adepta dos Caminhos das Trevas e do Fogo

Feiticeiros verdadeiros não têm lista de magias e nem restrição a magias conhecidas. Eles podem fazer o que sua imaginação permitir dentro das regras de magias elementais.

Toda vez que lança magias, o feiticeiro verdadeiro deve fazer uma jogada com o d20, que pode servir para determinar a CD de seu feitiço, mas que também determinará se a magia deu certo ou não. Em caso de falha crítica, resultado de 1 no d20, a magia sai sem controle. Se for ofensiva, volta-se contra o conjurador com a CD de 10 + bônus de Carisma e se designada para mais de um alvo, atingirá aliados mais próximos (na falta de aliados, o dano centraliza no conjurador). Caso a magia seja defensiva ou de outro aspecto, simplesmente falha, mas seu efeito pode retornar a qualquer momento do jogo inesperadamente, ajudando inimigos por exemplo, com a decisão final do Mestre. Em caso de um 20 natural no d20, o feiticeiro verdadeiro poderá lançar sua magia fazendo uso de qualquer um dos talentos metamágicos que possua sem precisar pagar os níveis necessários. Seja o evento selvagem benéfico ou maléfico, o feiticeiro verdadeiro ainda deverá fazer o teste no d10 para saber se tomará dano por contusão.

Na presença de um dragão de sua linhagem (à escolha do Mestre), o feiticeiro verdadeiro age como se fosse um conjurador um nível acima. Para um dragão notar que o feiticeiro verdadeiro está se beneficiando de seu poder mágico, deverá passar em um teste de Vontade CD 15 + nível do feiticeiro + bonus de Carisma do feiticeiro. Dragões de boa índole podem não se incomodar e até reconhecer o feiticeiro como um semelhante, mas dragões perversos farão de tudo para destruir o seu usurpador.

Caminho Elemental: no primeiro nível e a cada três níveis subseqüentes, o feiticeiro verdadeiro pode escolher um talento metamágico elemental da seguinte lista: Caminho da Água, Caminho do Ar, Caminho do Fogo, Caminho da Terra, Caminho da Luz, Caminho das Trevas.

Talento Metamágico Adicional: no primeiro nível e a cada 5 níveis subseqüentes, o feiticeiro verdadeiro pode escolher um talento metamágico da seguinte lista: Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Elevar Magia, Estender Magia, Magias sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia e Potencializar Magia.

Familiar: idem ao feiticeiro de D&D.

Feiticeira adepta dos Caminhos das Água e do Ar

	BBA	Fot	Ref	Von	Especial	Magias por Dia								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar; Caminho Elemental; Talento Metamágico Adicional	4								
2°	+1	+0	+0	+3		5								
3°	+1	+1	+1	+3	Caminho Elemental	6	3							
4°	+2	+1	+1	+4		6	4							
5°	+2	+1	+1	+4	Talento Metamágico Adicional	6	5	3						
6°	+3	+2	+2	+5	Caminho Elemental	6	6	4						
7°	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3					
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	6	4					
9°	+4	+3	+3	+6	Caminho Elemental	6	6	6	5	3				
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Metamágico Adicional	6	6	6	6	4				
11°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3			
12°	+6/+1	+4	+4	+8	Caminho Elemental	6	6	6	6	6	4			
13°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3		
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	4		
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Caminho Elemental; Talento Metamágico Adicional	6	6	6	6	6	6	5	3	
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	4	
17°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	4
19°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento Metamágico Adicional	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Disgaea

por Paladino

Nunca foi tão engraçado tentar conquistar o Inferno! E nunca um videogame combinou tanto com Defensores de Tóquio 4ª Edição!

Se você gostava de *Final Fantasy Tatics*, talvez tenha sentido falta de games nesse estilo na última geração de consoles. Ou não, graças à Nippon Ichi Software, que vem produzindo os melhores e mais engraçados RPGs táticos dos últimos tempos. Depois de preciosidades como *La Pucelle: Tactics* e *Rhapsody: A Musical Adventure* (ambos para PSOne), em 2003 entrava em cena seu maior sucesso: *Disgaea: Hour of Darkness*.

Seguindo na contramão das tendências, ***Disgaea*** atacava com simpáticos gráficos 2D e personagens SD — ou Super Deformed, aqueles baixinhos cabeçudos que tantas vezes espantam o fã ocidental. Mas seus anti-heróis demoníacos, estratégias ricas, magias de destruição cósmica, e toneladas de piadas e paródias, logo trataram de conquistar maior público para este gênero antes tão restrito.

Após uma breve passagem dos autores por títulos similares, como ***Phantom Brave*** e ***Makai Kingdom*** (também RPGs táticos para PS2), ***Disgaea*** retornou em 2006 em uma recente seqüência: ***Disgaea 2: Cursed Memories*** preserva o sistema de batalha original, mas inclui novos protagonistas, uma ótima abertura em anime, e também o retorno de alguns velhos amigos. As aventuras do estourado príncipe Laharl também resultaram em ***Makai Senki Disgaea***, um anime em 12 episódios baseado no primeiro game, exibido no Japão (e um tanto sem graça, para dizer a verdade). ***Disgaea*** também teve versões em mangá e game para celular.

Hmm... é verdade, ***Disgaea*** pode ser um RPG tático, mas esta é uma revista sobre "RPGs de livro" Sistema D20. Então, vamos à adaptação para 4D&T e outros.

Com Mil Demônios!

Não há muito para saber sobre o universo de ***Disgaea***. Ou melhor, multiverso. Existem numerosos planos infernais, cada um infestado com sua própria população demoníaca e governado por seu respectivo Overlorde. Demônios lutam entre si pelo comando de seus infernos, enquanto Overlordes também tramam contra seus iguais. Então, tudo é uma questão de batalhar contra hordas de criaturas, ganhar níveis, e batalhar contra mais hordas. O planeta Terra? Na verdade, ninguém presta muita atenção nele, não...

Raças: quase todos os personagens são demônios, membros da raça Youkai. Mas, para aqueles que gostam de variar, não há problema. Youkai de outros tipos, como anjos e mortos-vivos, são também comuns. Humanos, em suas naves espaciais, são pestes que alcançam os mais profundos confins do universo — auxiliados, claro, por Andróides. Nos games originais não há Aliens ou Elfos, mas com tanta gente estranha por aí, quem vai reparar?

Classes: todas, e quaisquer outras que você consiga encontrar, incluindo aquelas que não combinam com demônios — samurais, ninjas, pistoleiros, astronautas, o que você quiser! No game original, os personagens principais pertencem cada um à sua própria "classe" pessoal, mas você tem a opção de recrutar para sua equipe membros de dezenas de outras classes, cada uma com suas habilidades e ataques. Todas podem ser emuladas com a escolha correta de talentos e magias.

Nível: avanço de nível é normal. Personagens jogadores começam em 1° nível e conquistam um novo nível a cada três missões bem-sucedidas. Uma missão típica envolve a conquista de um território (ou "mapa") infestado de adversários.

Talentos: aqui, também, todas as op-

Elenco de Disgaea 2: sim, falta mesmo muita gente!

ções são permitidas. Nenhum talento é tão exótico ou bizarro que não possa existir entre estes demônios birutas.

Não é obrigatório que um Youkai demônio adquira o talento Oni, ou um anjo adquira Tenshi (mesmo porque ambos envolvem a energia da eletricidade, que não existe neste cenário; veja adiante). Em ***Disgaea***, ser anjo ou demônio é apenas questão de aparência e endereço...

Defeitos: adivinhou! Demônios, humanos e até anjos são todos cheios de problemas variados (e quase sempre engraçados).

Energias: em uma campanha normal baseada em ***Disgaea***, não existem as energias ácido e elétrico; apenas fogo, frio e sônico. O Mestre deve escolher entre duas opções: não usar estas energias de nenhuma forma (e, portanto, não permitir ataques, magias ou resistências ligadas a elas); ou adicionar Ácido e Elétrico como opções adicionais (veja adiante em "Magia e Elementos").

Pontos de Ação: nesta campanha de poderes exagerados, é permitido gastar 1 Ponto de Ação para elevar seu poder uma escala acima (dano x10) durante 1 rodada inteira.

Equipamento: o castelo de Laharl é servido por lojas da franquia interdimensional Rosen Queen, que comercializa armas, armaduras e outros equipamentos — são literalmente centenas de opções. Cada personagem começa possuindo uma arma e uma armadura que saiba usar, e recebe uma nova peça por nível.

Armaduras em ***Disgaea*** não alteram a aparência do personagem; na verdade elas existem na forma de braceletes, broches, chapéus, laços e outros itens encantados. Por esse motivo, um demônio nanico de calção e manto na verdade é considerado usando armadura pesada!

Mechas: nos games ***Disgaea*** originais não encontramos mechas, mas eles aparecem em ***Makai Kingdom,*** que acontece no mesmo multiverso. Se estão disponíveis ou não em sua campanha, dependerá do Mestre.

Elenco Infernal

Laharl

Filho do Rei Krichevskoy, o jovem príncipe demônio desperta de uma "soneca" de dois anos para descobrir que seu pai está morto, e seus antigos vassalos lutam entre si pelo domínio do Netherworld. Agora, o arrogante e raquítico Laharl planeja derrotar os traidores um a um, conquistando seu título por direito como Overlorde.

Apesar de praticar bastante sua gargalhada maligna de vilão, Laharl é um rapazinho razoável — geralmente não mata aqueles que aceitam servi-lo como vassalos. Apenas duas coisas o incomodam: a palavra "amor" e mulheres de corpos sensuais.

Laharl: Youkai Combatente 1; 11 PVs; Iniciativa +3 (+3 Des); CA 18 (5 armadura média, +3 Des); Ataques/Dano: espada +8 (dano 2D+6), Bola de Energia +4 (ataque de toque, dano 1D+6, reflexos reduz à metade); For 22 (+6), Des 16 (+3), Cons 16 (+3), Int 11, Sab 12 (+1), Car 6 (–2); Fort +5, Ref +3, Vont +1; **Perícia:** Sobrevivência; **Talentos:** Bola de Energia (fogo), Foco em Arma (espadas), resistência a fogo 5 (racial); **Defeitos:** Fobia (mulheres de corpos sensuais); **Arma:** espada (Grande, comum, corpo-a-corpo, dano 2D+6 corte).

Etna

De longe a personagem mais querida da série. Com nome de vulcão (e quase tão inofensiva quanto um), a treslouca da Etna acompanha o recém-desperto príncipe em sua reconquista do Netherworld. Lisa feito tábua, é a companheira ideal para Laharl e sua repulsa a mulheres curvilíneas — mas nem de longe uma aliada de confiança. Traiçoeira, em certos momentos não sabemos de que lado ela realmente está.

Etna é líder do Esquadrão Prinny, fazendo com que estas criaturas sofram bastante sob seu comando. Após a conclusão de cada episódio do game, tem o hábito de narrar um estranho (e quase sempre mentiroso) resumo do episódio seguinte.

Etna: Youkai Combatente 1; 11 PVs; Iniciativa +5 (+5 Des); CA 20 (+5 arma-

dura média, +5 Des); Ataques/Dano: pistola +7 (dano 2D); For 14 (+2), Des 20 (+5), Cons 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 10; Fort +2, Ref +7, Vont +2; **Perícia:** Crime; **Talentos:** Foco em Arma (pistolas), Tiro Certeiro, resistência a vento 5 (racial); **Defeitos:** Mentirosa; **Arma:** pistola (Grande, comum, projéteis, dano 2D perfuração).

Flonne

A mais inocente e ingênua protagonista é uma anjinha em treinamento, vivendo em Monte Celestia, até receber de seu superior a estranhíssima missão de assassinar o Rei Krichevskoy. Chegando ao Netherworld, descobre que o Overlorde já está morto há anos ("Vocês anjos não lêem jornal, não?!"). Ela então decide acompanhar o príncipe Laharl, assumindo a missão pessoal de descobrir se demônios são realmente incapazes de amar.

Flonne tem um pouco de *otaku*. É apaixonada por super-heróis *tokusatsu* (incluindo o hilário grupo *super sentai* conhecido como Prisma Rangers) e tem uma fantasia púrpura de Godzilla. Está sempre tentando espalhar o conceito de "amor", uma tarefa meio ingrata quando você anda com demônios...

Flonne: Youkai Conjuradora 1 (Cura, Carisma); 7 PVs; Iniciativa +3 (+3 Des); CA 15 (+2 armadura leve, +3 Des); Ataques/Dano: arco +4 (dano 2D), Bola de Energia +4 (ataque de toque, dano 1D+6, reflexos reduz à metade); For 10, Des 16 (+3), Cons 16 (+3), Int 11, Sab 8 (–1), Car 20 (+5); Fort +3, Ref +3, Vont +1; **Perícia:** Medicina; **Talentos:** Foco em Arma (arcos), Usar Armadura Leve, resistência a gelo 5 (racial); **Defeitos:** Inocente; **Arma:** arco (Grande, simples, projéteis, dano 2D perfuração).

Mid Boss

Vyers é um demônio com trejeitos teatrais e soraque francês, auto-intitulado "Dark Adonis". Estava vencendo a batalha pelo título de Overlorde, até ser devidamente surrado por Laharl e seus companheiros. Ganhou então o eterno apelido de Mid Boss (algo como "Chefe de Fase"), que ele detesta com todas as forças.

Vyers volta a fazer aparições constantes ao longo do primeiro game, considerando-se o grande rival de Laharl. Quando está perdendo uma luta, sempre arranja uma desculpa das mais furadas para safar-se. Certas pistas revelam que o Mid Boss é mais do que aparenta.

O poder de Mid Boss depende do momento em que ele aparece para procurar briga; normalmente corresponde ao mesmo nível dos personagens jogadores +2 (e ele sempre estará acompanhado por alguns capangas). Suas estatísticas a seguir representam o momento de seu primeiro combate contra um grupo de 1° nível.

Mid Boss: com tanta gente doida, quem vai reparar no vilão?

Mid Boss: Youkai Combatente 3; 30 PVs; Iniciativa +3 (+4 Des, –1 por Megalomaníaco); CA 19 (+5 armadura média, +4 Des); Ataques/Dano: espada +8 (dano 2D+4), Bola de Energia +7 (ataque de toque, dano 1D+4, reflexos reduz à metade); For 18 (+4), Des 18 (+4), Cons 14 (+2), Int 10, Sab 10, Car 12 (+1); Fort +6, Ref +2, Vont +1; **Perícia:** Manipulação; **Talentos:** Bishonen, Bola de Energia (fogo), Foco em Arma (espada), Usar Arma Exótica (espada), resistência a fogo 5 (racial); **Defeitos:** Megalomaníaco; **Arma:** espada (Grande, exótica, corpo-a-corpo, dano 2D+4 corte, Ameaçadora).

Capitão Gordon

Oficial da Força de Defesa da Terra (e paródia descarada de Flash Gordon), este lendário e atrapalhado herói espacial vem de uma longa linhagem de Defensores da Terra. É enviado ao Netherworld para impedir uma possível invasão, quando na verdade nenhum demônio de respeito está interessado em conquistar um planeta já destruído! Tem um grande senso de justiça, mas nunca percebe que está sendo enganado até ser tarde demais.

Ainda bem que todo herói pateta tem ajudantes eficazes, que compensam

suas falhas. São **Jennifer**, sua assistente super-inteligente, super-linda e sub-vestida (para o desespero de Laharl); e o **Super Robô Quinta-Feira**, construído por Jennifer quando tinha apenas 5 anos (ela, não o robô).

Estes personagens aparecem, a seguir, com suas estatísticas estimadas no momento em que aparecem no game.

Capitão Gordon: Humano Combatente 5; 60 PVs; Iniciativa +8 (+4 Des, +4 por Iniciativa Aprimorada); CA 22 (+8 armadura pesada, +4 Des); Ataques/Dano: pistola de raios +11 (dano 2D); For 16 (+3), Des 18 (+4), Cons 18 (+4), Int 8 (–1), Sab 8 (–1), Car 10; Fort +8, Ref +5, Vont +0; **Perícias:** Máquinas, Sobrevivência; **Talentos:** Foco em Arma (pistola de raios), Iniciativa Aprimorada, Piloto, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Usar Arma Exótica (pistola de raios), Usar Armadura Pesada; **Defeitos:** Distraído, Incompetente (Investigação); **Arma:** pistola de raios (Grande, exótica, projéteis, dano 2D perfuração, Crítico Triplicado).

Jennifer: Humana Especialista 5; 40 PVs; Iniciativa +3 (+3 Des, +4 por Iniciativa Aprimorada); CA 18 (+5 armadura média, +3 Des); Ataques/Dano: pistola de raios +8 (dano 2D); For 12 (+1), Des 16 (+3), Cons 15 (+2), Int 19 (+4), Sab 17 (+3), Car 18 (+4); Fort +3, Ref +7, Vont +7; **Perícias:** Ciência, Máquinas, Medicina; **Talentos:** Foco em Arma (pistola de raios), Iniciativa Aprimorada, Piloto, Tiro Certeiro, Usar Arma Exótica (pistola de raios), Usar Armadura Média; **Defeitos:** nenhum; **Arma:** pistola de raios (Grande, exótica, projéteis, dano 2D perfuração, Crítico Triplicado).

Quinta-Feira: Andróide Combatente 5; 50 PVs; Iniciativa –3 (+1 Des, –4 por Iniciativa Piorada); CA 25 (+8 armadura pesada, +1 Des, Armadura Natural +6); Ataques/Dano: pinças metálicas +9 (dano 1D+4); canhão de raios +7 (dano 2D); For 18 (+4), Des 13 (+1), Cons —, Int 16 (+3), Sab 16 (+3), Car 14 (+2); Fort —, Ref +2, Vont +7; **Perícias:** Ciência; **Talentos:** Armadura Natural x3, Ataque Final, Foco em Arma (canhão de raios), Usar Armadura Pesada; **Defeito:** Iniciativa Piorada; **Armas:** pinças metálicas (Médias, comum, corpo-a-corpo, dano 1D+4 corte); pistola de raios (Grande, comum, projéteis, dano 2D perfuração).

Kurtis

Soturno e sarcástico, Kurtis é um cientista brilhante, rivalizando com Jennifer em genialidade. Perdeu a esposa, a filha e parte do corpo durante um ataque de terroristas espaciais, tornando-se um ciborgue poderoso, mas amargurado. Com seu poder e intelecto, não entende como um imbecil como Gordon é o Defensor da Terra em seu lugar. (Na verdade, nenhum de nós entende!)

Em suas constantes tentativas de superar Gordon, Kurtis roubou várias de suas missões. Ele é um adversário persistente e, ao longo do game, passa por uma transformação tão espantosa que só vendo!

Kurtis: Humano Especialista 8; 58 PVs; Iniciativa +8 (+4 Des, +4 por Iniciativa Aprimorada); CA 18 (+8 armadura pesada, +4 Des); Ataques/Dano: pistola de raios +11/+6 (dano 2D); For 16 (+3), Des 16 (+3), Cons —, Int 19 (+4), Sab 18 (+4), Car 14 (+2); Fort —, Ref +8, Vont +9; **Perícias:** Ciência, Crime, Máquinas; **Talentos:** Ciborgue (Constituição Mecânica, Desnecessidades Mecânicas, Habilidade de Reparo), Foco em Arma (pistola de raios), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (pistola de raios), Usar Armadura Média, Usar Armadura Pesada; **Defeito:** Paranóico; **Arma:** pistola de raios (Grande, exótica, projéteis, dano 2D perfuração, Crítico Triplicado).

Adell

Protagonista de ***Cursed Memories***, é o último humano na vila amaldiçoada de Veldine, cujos habitantes estão sendo gradualmente transformados em demônios. Adell planeja livrar sua família da maldição derrotando seu causador, o Overlorde Zenon. Seus irmãozinhos, **Taro** e **Hanako**, já nasceram demônios.

O jovem alega estar "apenas lutando por sua família", mas é uma mentira das boas. Na verdade ele é um maníaco brigão, sempre ansioso pela próxima peleja. Em combate, ele não tira vantagem de seus adversários, cumpre suas promessas e sempre luta limpo: este é o seu estilo, como não cansa de dizer. Na opinião dos demônios, isso faz de Adell um idiota. Na opinião de muitos humanos, também.

Adell: Humano Combatente 1; 11 PVs; Iniciativa +3 (+3 Des); CA 18 (5 armadura média, +3 Des); Ataques/Dano: artes marciais +6 ou +2/+2 (dano 1D+2 cada); For

Capitão Gordon e sua turma, heróis do espaço no inferno: e seu Mestre ainda diz que não pode isso ou aquilo na campanha dele?!

18 (+4), Des 16 (+3), Cons 16 (+3), Int 12 (+1), Sab 11, Car 12 (+1); Fort +5, Ref +3, Vont +0; **Perícia:** Sobrevivência; **Talentos:** Combater com Duas Armas, Desejo de Viver, Foco em Arma (artes marciais); **Defeito:** Código de Honra do Combate; **Arma:** artes marciais.

Rozalin

Única filha do Overlorde (como ela própria não deixa ninguém esquecer), Rozalin foi magicamente conjurada por engano pela mãe de Adell. Agora, presa aos termos da invocação, ela acompanha o pretenso herói em sua jornada para derrotar Zenon.

Esnobe e mimada, Rozalin nunca esteve fora de sua mansão luxuosa e não está nem um pouco feliz. Adell prometeu devolvê-la ao pai, mas ela não pretende deixar que um reles humano incomode o todo-poderoso Overlorde, preparando várias armadilhas pelo caminho. Rozalin vem sendo ajudada por **Tink**, seu amigo de infância, misteriosamente transformado em um sapo voador...

Rozalin: Youkai Combatente 1; 10 PVs; Iniciativa +3 (+3 Des); CA 18 (+5 armadura média, +3 Des); Ataques/Dano: pistola +5 (dano 2D); For 14 (+2), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 14 (+2); Fort +2, Ref +5, Vont +2; **Perícia:** Arte; **Talentos:** Foco em Arma (pistolas), Tiro Certeiro, resistência a fogo 5 (racial); **Defeitos:** Detestada (por humanos); **Arma:** pistola (Grande, comum, projéteis, dano 2D perfuração).

Axel

Astro decadente do rock e filmes de ação, outrora conhecido como o famoso e diabólico Dark Hero, mas atualmente estrelando um show de baixo orçamento chamado *Viajando com Axel*. Graças a uma mentira de Rozalin ("Então, meu pai é aquele ali, está vendo?"), Axel é espancado até dizer chega por Adell, e dado como morto por sua emissora. Agora ele planeja uma forma de voltar ao mundo dos vivos (e ao estrelato), o que infelizmente resulta em vários novos confrontos contra Adell.

Assim como o Mid Boss, o poder de Axel também depende do momento em que ele aparece querendo confusão; nível dos personagens jogadores +2 (e capangas). Suas estatísticas a seguir representam seu primeiro combate contra um grupo de 1° nível.

Axel: Humano Combatente 3; 30 PVs; Iniciativa +6 (+3 Des, +4 por Iniciativa Aprimorada, –1 por Megalomaníaco); CA 18 (+5 armadura média, +3 Des); Ataques/Dano: guitarra +7 (dano 2D+3); For 16 (+3), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 10, Sab 10, Car 13 (+1); Fort +5, Ref +4, Vont +1; **Perícia:** Arte; **Talentos:** Foco em Arma (guitarra), Golpe Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Torcida, Usar Arma Exótica (guitarra); **Defeitos:** Megalomaníaco; **Arma:** guitarra (Grande, exótica, corpo-a-corpo, dano 2D+3 esmagamento, Ameaçadora).

Os Prinnies

Estas criaturas estranhas, muito parecidas com pingüins, são almas humanas que pagam por seus pecados trabalhando para anjos e demônios — e que vida dura, eles levam!

Em ***Disgaea***, prinnies são equivalentes aos soldados grunts em outros cenários, mas com uma diferença: eles explodem quando arremessados, tornando-os úteis (embora pouco duráveis) em combate. Também ao contrário dos grunts, prinnies podem existir em versões mais fortes (com mais Dados de Vida).

Etna costuma designar os prinnies para missões suicidas apenas por diversão. Ela também gosta de explodir prinnies quando está zangada. E quando está triste. E quando está feliz. E sem motivo algum.

Prinnie: 1 DV (4 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: arma +3 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D+1 corte); For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 10, Int 6 (–2), Sab 6 (–2), Car 6 (–2); Fort +0, Ref +1, Vont –2; **Talento:** Foco em Arma.

Explosão: um prinnie arremessado (veja adiante, em "Levantar em Lançar") explode, causando dano igual a 1d6 para cada Dado de Vida do prinnie (normalmente 1) a todas as criaturas até 1,5m do ponto de impacto. O talento Evasão funciona contra este tipo de ataque.

Prinnies: eles explodem!

Magia e Elementos

Em *Disgaea*, Conjuradores utilizam as regras de Magia Elemental vistas na revista DS 8, com uma diferença: todas as magias são baseadas em Fogo, Gelo, Vento, Cura e Estrela. As regras são reapresentadas a seguir, de forma resumida e adaptada. Elas podem ser usadas em conjunto com as magias normais de *Dungeons & Dragons, Primeira Aventura* ou *4D&T*.

Para ser capaz de manipular um elemento mágico, um Conjurador deve adquirir um Talento Elemental: Fogo, Gelo (ou Frio), Vento (ou Sônico), Estrela ou Cura. Cada talento oferece acesso a um Caminho. Cada Conjurador pode adquirir apenas um deles.

Caminho do Fogo

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar Magia Elemental do Fogo para destruir seus inimigos com bolas de fogo, chuvas de chamas, ondas de lava e outros ataques flamejantes.

Caminho do Gelo

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar Magia Elemental do Gelo para destruir seus inimigos com nevascas, lanças de gelo, chuvas de icebergs e outros ataques congelantes.

Caminho do Vento

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar Magia Elemental do Vento para destruir seus inimigos com vento cortante, furacões, tornados e outros ataques tempestuosos.

Caminho da Cura

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar Magia Elemental da Cura para curar seus aliados. Usada contra mortos-vivos, esta magia causa dano em vez de curá-los.

Caminho da Estrela

Pré-requisitos: capaz de lançar magia, Conjurador 6º nível.

Benefício: você pode lançar a poderosa Magia Elemental da Estrela para invocar ataques cósmicos, contra os quais não existe defesa. Ao contrário dos outros três elementos de ataque (Fogo, Gelo, Vento), não existem monstros com resistência especial contra Magia da Estrela, e um Youkai não pode escolher Estrela como sua Resistência a Energia.

Nesses RPGs japoneses, magia poderosa às vezes vem acompanhada por alguma criatura bem bonitinha

Limites da Magia

Não importa o elemento escolhido, existem limites determinados pelo nível do Conjurador.

Dano: todos os Caminhos podem causar dano (incluindo Cura, quando usado contra mortos-vivos). O dano causado é sempre igual a 1d6 pontos de dano por nível do Conjurador. Assim, um Conjurador de 2º nível pode causar 2d6 pontos de dano (ou menos, à sua escolha) com sua bola de fogo, nevasca, furacão ou chuva de estrelas cadentes.

Não importa a natureza do ataque, o alvo tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. Personagens com as habilidades Evasão ou Evasão Aprimorada também podem utilizá-las. A dificuldade do teste de Reflexos é igual a CD 10 + nível do Conjurador.

Nível da Magia: uma magia lançada a partir dos Caminhos é considerada de nível igual à metade do nível do Conjurador, arredondado para cima.

Assim, se um mago de 7º nível lança um jato de chamas contra um inimigo, causando 7d6 pontos de dano, esse efeito é considerado uma magia de 4º nível. O mesmo mago pode escolher lançar um jato mais fraco, causando apenas 2d6 pontos de dano. Neste caso, será uma magia de 2º nível.

Essas magias são subtraídas normalmente do total de magias por dia do Conjurador. Isso quer dizer que, um mesmo Conjurador pode lançar as magias normais do Sistema D20, e também criar efeitos com os Caminhos Elementais, usando o seu estoque de magias por dia.

Alcance: um efeito não pode ir mais longe que isto. 20m por nível do Conjurador (até um máximo de 200m no 10º nível). Além disso, o Conjurador sempre deve ter uma linha de visão livre até o lugar do efeito.

Número de Alvos: se quiser lançar um efeito que afeta um maior número de alvos (por exemplo, uma chuva de chamas que atinge dois alvos, em vez de um), o poder da magia (mas não seu nível) é reduzido em –1 nível de Conjurador para cada alvo adicional.

Por exemplo, digamos que você é um Mago do Gelo de 8º nível. Você poderia esmagar um único alvo com uma parede de gelo, capaz de causar 8d6 pontos de dano. No entanto, para atingir dois alvos ao mesmo tempo, a mesma magia causa dano de 7d6. Para três alvos, seria 6d6, e assim por diante. Em todos os casos, esta ainda será considerada uma magia de 4º nível.

Magias que causam dano são sempre instantâneas (ou seja, elas acabam na mesma hora em que são lançadas, embora o dano permaneça até ser curado).

Cura: Conjuradores com o talento Magia da Cura podem lançar magias sobre seus aliados para restaurar seus Pontos de Vida, em vez de causar dano. Aliados voluntários não precisam fazer testes de resistência. Caso a magia seja usada para causar dano a mortos-vivos, eles têm direito a seu teste de Reflexos normalmente.

Opcionais do Capeta!

As manobras e elementos que você vai encontrar a seguir existem no game *Disgaea*, e aparecem aqui adaptadas para o Sistema D20. Você não precisa usá-las apenas para rolar campanhas baseadas nesse game; juntas ou separadas, elas podem oferecer situações inusitadas em qualquer outra aventura ou cenário.

Levantar e Lançar

Um tipo de manobra importante e muito divertida em ***Disgaea*** consiste em agarrar e erguer acima da cabeça seus aliados ou adversários, com uma série de propósitos. Claro, um halfling erguendo um ogro pode não soar nem um pouco realista em uma típica campanha de D&D. Mas, para um bando de demônios baixinhos Super Deformados, é uma estratégia bem aceitável.

Agarrar um personagem requer uma ação de movimento e, no caso de um alvo não-voluntário, um ataque de toque. Em caso de sucesso, o personagem agarrado tem direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado do ataque de toque do atacante) para tentar escapar; *ou*, pode abrir mão da chance de escapar para fazer um ataque livre contra o atacante (um ataque de oportunidade).

O personagem agarrado é então erguido acima da cabeça, e permanece nessa condição até ser solto, arremessado, ou até que o personagem segurando-o não esteja mais em condições de fazê-lo.

Um personagem segurando outro não pode realizar nenhuma ação, exceto as seguintes:

• **Soltar.** O personagem suspenso pode ser devolvido ao chão como uma ação livre, em qualquer posição adjacente ao personagem segurando-o.

• **Arremessar.** O personagem suspenso pode ser arremessado a uma distância igual à metade da Força do arremessador (arredondado para cima), em metros, como uma ação padrão. O personagem arremessado não sofre dano (a menos que seja um prinnie; neste caso, ele explode).

• **Manter.** O personagem suspenso pode ser mantido seguro no ar. Nesta condição ele não pode realizar nenhuma ação, mas também está protegido. Não pode sofrer ataques corpo-a-corpo de atacantes que estejam no chão (ou, se você prefere ser mais fiel ao game, o personagem não pode sofrer *nenhum* ataque). Um personagem que, no final do turno, esteja mantendo suspenso um alvo involuntário, sofre desse alvo dano automático equivalente a um sucesso decisivo (não é necessário um teste de ataque).

• **Atacar.** O personagem suspenso voluntário pode ser usado como arma para atacar um alvo a até 3m. Na verdade, cada personagem faz um ataque normal contra o mesmo alvo, rolado separadamente. Esta manobra requer de cada personagem envolvido uma ação padrão.

Note que um personagem pode erguer outro que já esteja erguendo alguém, e por sua vez também pode ser erguido por outro, e outro, formando verdadeiros totens! O limite para o número de personagens que alguém pode sustentar é igual a seu modificador de Força (ou, se prefere ser fiel ao game, não há *limite algum*).

Geo Panels

Muito comuns nos infernos dimensionais, estes grandes cristais mágicos afetam o terreno à sua volta, e também quaisquer criaturas presentes nesse terreno. Alguns são vantajosos, outros prejudiciais, e outros apenas incômodos. Sua presença pode mudar totalmente a estratégia necessária para vencer uma batalha.

Geo Panels existem em uma variedade estonteante, mas estes são os mais comuns:

• **Ataque +50%.** Criaturas na área afetada têm seu Bônus Base de Ataque aumentado em 50%, arredondado para cima (mas não quaisquer outros bônus).

• **Ataque +100%.** Criaturas na área afetada têm seu Bônus Base de Ataque duplicado (mas não quaisquer outros bônus).

• **Defesa +50%.** Criaturas na área afetada recebem um bônus de +4 em sua Classe de Armadura.

• **Defesa +100%.** Criaturas na área afetada recebem um bônus de +8 em sua Classe de Armadura.

• **Cura.** Criaturas na área afetada recuperam 1d6 PVs/rodada por nível do personagem.

• **Dano.** Criaturas na área afetada sofrem 1d6 pontos de dano/rodada por nível do personagem.

• **Não Levantar.** Criaturas na área afetada não podem ser levantadas (veja em "Levantar e Lançar").

• **Invencibilidade.** Criaturas na área afetada não perdem Pontos de Vida, mas ainda podem ser afetadas por magias e efeitos que não causam dano.

• **Clone.** Se existem criaturas na área afetada no final do turno, uma delas — escolhida ao acaso — será clonada. O clone surge em um ponto aleatório dentro da área afetada. Ele tem as mesmas estatísticas da criatura original, mas é sempre hostil, atacando os personagens jogadores.

Geo Panels não são criaturas (isto é, pelo menos quando ninguém está olhando...), mas têm entre 1 e 10 Dados de Vida. Têm Classe de Armadura 10, resistência a elementos (todos, exceto Estrela) e redução de dano igual a seus Dados de Vida (ou seja, um Geo Panel com 4 DVs ignora os primeiros 4 pontos de dano causados por ataques normais ou energia). Seus efeitos mágicos afetam o terreno a até 1,5m para cada DV que possuem.

Para cancelar o efeito de um Geo Panel, pode-

Os companheiros de Laharl, pelo menos, prestam atenção nos Geo Panels

A meninas papeando, Laharl e Adell se estapeando... mais um dia normal no inferno

se apenas erguê-lo do chão (ele então fica inerte) ou destruí-lo. Destruir um Geo Panel inicia uma reação em cadeia, detonando uma série de explosões que atingem todas as criaturas na área afetada (1 ponto de dano por DV do Geo Panel), incluindo outros Panels.

Lembre-se que os próprios Geo Panels estão sujeitos aos efeitos causados por eles mesmos, e também por outros Geo Panels na área. Assim, se um Não Levantar e um Invencibilidade estão ambos afetando o mesmo terreno, nenhum deles poderá ser levantado ou sofrer dano.

Guia Dimensional

Esta curiosa casta de demônios é encarregada de transportar criaturas através das dimensões. Além de visitar outros mundos e planos, os clientes de uma Guia Dimensional também podem acessar o Senado Sombrio e o Mundo dos Itens (veja adiante).

Embora tenham o aspecto de demônias louras graciosas e fúteis, levando muitos a subestimá-las, as Guias Dimensionais detêm grande poder. Podem conduzir grupos inteiros aos lugares mais distantes e proibidos, incluindo moradas de deuses. Podem levar qualquer um a qualquer lugar, sem chance de erro.

Um grande mistério reside no fato de que Guias Dimensionais não demandam pagamento por seus serviços. No entanto, elas também podem recusar-se a acessar certos lugares antes do momento certo; a casta aparentemente segue códigos de conduta complicados, e respondem a mestres secretos que manipulam o destino do universo.

(Aviso para Mestres desatentos: tudo isso apenas significa que Guias Dimensionais são um recurso malandro para levar um grupo de personagens jogadores até onde você quiser, quando você quiser!)

Mundo dos Itens

Em ***Disgaea***, cada objeto mágico ou mundano — desde uma espada demoníaca ancestral até uma simples poção de cura — tem seu próprio mundo interior! Este semiplano é habitado por seus próprios demônios; vencendo-os em combate, você aumenta o poder do próprio objeto.

Pode-se acessar o Mundo dos Itens através de um Guia Dimensional ou uma magia *Porta Dimensional* (em D&D).

Desbravar o mundo interno de um objeto corresponde à exploração de uma masmorra com dez aposentos. Em cada aposento ocorre um encontro contra um grupo de oponentes de mesmo nível dos personagens jogadores. Para cada duas masmorras vencidas, o item recebe um bônus de +1 em seus ataques e dano (para armas), CA (para armaduras) ou nível de conjurador para outros itens, até um máximo de +5.

Neste semiplano não é possível recuperar Pontos de Vida ou magias com descanso. Personagens que desistam antes de chegar ao último aposento conservam os bônus obtidos até agora para o item. Mas, caso decidam retornar mais tarde, encontrarão todas as masmorras repovoadas. Vencer novamente as primeiras masmorras não confere novos bônus ao item.

Senado Sombrio

Neste misterioso semiplano conhecido como Dark Assembly, reúnem-se alguns dos mais poderosos demônios do multiverso, aqueles que controlam as próprias leis da realidade. Um personagem pode conseguir uma audiência com o senado e propor uma lei para mudar alguma coisa.

Pode-se acessar o Senado Sombrio e convocar uma sessão através de um Guia Dimensional ou uma magia Porta Dimensional (em D&D).

O Senado inteiro é composto por 60 demônios de níveis variados, sendo:

• 30 Youkai Combatentes de nível 1 a 10 escala Ningen (poder normal), ou diabos de ND 1 a 10 (em D&D).

• 20 Youkai Combatentes de nível 1 a 10 escala Sugoi (dano e PVs x10), ou diabos de ND 11 a 20.

• 10 Youkai Combatentes de nível 1 a 10 escala Kiodai (dano e PVs x100), ou diabos de ND 21 a 30.

Tipicamente, 2d6+6 senadores participam de cada sessão. Quanto maior a dificuldade dos testes para aprovar uma proposta, maior a chance de que os senadores mais poderosos estejam presentes.

Uma vez diante do Senado, o personagem faz um teste de Blefar, Diplomacia ou Intimidar (à sua escolha). Quanto mais vantajosa ou radical sua solicitação, maior a dificuldade do teste:

• Magia (CD 10 + 5 por nível da magia). O Senado conjura uma magia à sua escolha, exceto magias que exigem consumo de XP, com Nível de Conjurador 20.

• Ataque Certeiro (CD 20). Seu próximo teste de ataque recebe um bônus de +20.

• Ressurreição (CD 25). Você pode reviver um personagem sem gastar um Ponto de Ação.

• Reencarnação (CD 30). Você pode trocar a raça ou classe de seu personagem (mas mantendo os mesmos valores de habilidades).

• Experiência Triplicada (CD 35). Para efeito de acumular níveis de experiência, a próxima masmorra vencida na verdade equivale a três masmorras (ou o próximo combate rende o triplo de Pontos de Experiência).

• Talento Bônus (CD 40). Você adquire um talento bônus à sua escolha. Você ainda deve satisfazer os requisitos do talento. Este benefício pode ser obtido apenas uma vez.

• Desejo (CD 50). O Senado conjura uma magia Desejo. Este benefício pode ser obtido apenas uma vez.

Falhar no teste significa que sua proposta foi recusada. Caso isso aconteça, você tem a opção de obrigar o Senado a aceitar sua solicitação pela força, derrotando os senadores adversários em combate! Para cada ponto de diferença entre a CD necessária e o resultado de seu teste, haverá um senador adversário (os demais são neutros ou a favor). Mas lembre-se, esta opção é apenas para grupos realmente poderosos...

Feras de Guerra

Organizações combativas nos Reinos de Moreania

Por MAW

Paladinos Builton: a regra (herdeiro do búfalo) e a excessão (humana sem traços animais)

Os Moreau são animais que pediram aos deuses para serem humanos. E uma das maiores conquistas da humanidade, é a vida em sociedade. Cultos, guildas e organizações diversas estão espalhadas por toda Moreania. Da menor e mais isolada gangue ao poderoso Conselho Druida, todos fazem parte da história de suas regiões de origem. Entre eles, quatro entidades destacam-se por lutar contra o mal, e também por seus estilos nada ortodoxos de combate. Eles estão entre os mais bravos defensores dos reinos, aqueles que expulsam monstros, caçam licantropos, vigiam de perto os estrangeiros... e adotam técnicas que membros de suas classes nem imaginam existir.

Heróis Especialistas: Níveis Substitutos

Entre os Moreau devotados a certas classes, membros de certas organizações adquirem habilidades mais específicas que outros. Essas habilidades são representadas através dos Níveis Substitutos.

As classes e respectivos Níveis Substitutos apresentados adiante são:

- **Escamas de Aço: Guerreiro**
- **Soberano da Acha: Bárbaro**
- **Monge Gu-On: Monge**
- **Paladino de Bullton: Paladino**

Esta regra opcional permite que um personagem substitua certas habilidades de classe por outras habilidades ligadas à sua raça ou organização. Níveis Substitutos não são o mesmo que classes de prestígio ou multiclasse — você continua pertencendo à sua classe normal, mas trocando certas habilidades de classe por outras.

Por exemplo, chegando ao 6o nível, um Escama de Aço deve abrir mão de seu talento bônus (habilidade de classe do guerreiro) para obter a habilidade Ligado à Armadura. Este guerreiro não poderá "voltar atrás" e recuperar o talento bônus.

Níveis Substitutos aparecem em alguns suplementos importados raciais de *Dungeons & Dragons*. São eles: *Races of Stone, Races of the Wild, Races of Destiny, Races of Dragon, Races of Faerun e Races of Eberron*.

Você não é obrigado a adquirir Níveis Substitutos toda vez que avança de nível, você os adquire apenas quando quer. Você pode adquirir um Nível Substituto na ocasião certa (ou seja, quando atinge o nível a ser substituído), sem precisar ter adquirido quaisquer níveis anteriores, e nem a obrigação de adquirir os níveis posteriores.

Assim, um monge pode decidir avançar normalmente nesta classe, e substituir apenas o 12º nível de Monge Gu-on (trocando Passo Etéreo por Mestre Gu-on), sem ter adquirido Níveis Substitutos no 1o e 3o nível.

Habilidades de conjuração de magias não são afetadas; o Nível Substituto ainda oferece magias por dia e magias conhecidas como um nível normal da classe.

Perceba, também, que nem todos os membros da organização escolhida têm Níveis Substitutos — embora a maioria os possua.

Escamas de Aço [Guerreiro]

Esta ordem é composta principalmente pelos Herdeiros reptilianos — crocodilos e serpentes —, embora alguns de seus membros também sejam humanos. Estes altivos guerreiros e artífices orgulham-se de forjar (e envergar) as melhores armaduras e escudos da Ilha Nobre, sejam mundanos ou mágicos.

Sempre trajando proteção corporal pesada, os Escamas estão sediados na capital de Brando, mas podem ser encontrados atuando em todos os reinos, muitas vezes envolvidos em expedições em busca de antigos segredos e técnicas para forjar metais, ou mesmo itens mágicos de combate poderosos. Quando existe uma antiga armadura mágica para ser resgatada, muitas vezes um dos Escamas estará procurando por ela.

Embora não seja uma norma rígida, em geral os vigorosos Herdeiros do Crocodilo formam o braço armado da organização, enquanto os Herdeiros da Serpente empregam seu intelecto superior para desvendar segredos arcanos e fabricar itens. As melhores peças são, em geral, reservadas para membros da ordem — mas os Escamas podem ser razoáveis ao negociar suas obras, e exercem grande influência no comércio de armaduras e escudos em quase todos os pontos dos Reinos.

Requerimentos: Herdeiro do Crocodilo, Herdeiro da Serpente ou Humano (sem outros talentos Moreau). O personagem também deve estar apto a progredir para o 2º, 6º e 8º níveis de guerreiro.

Características da Classe

Talento Adicional: escolhido na lista de talentos bônus do guerreiro.

Mestre Forjador (Ex): cada vez que adquire esta habilidade (no 2o, 6o e/ou 8o nível), um Escama de Aço recebe um bônus de +4 em testes de Ofícios (armeiro) para construir armaduras e escudos.

Ajuste Perfeito (Ex): no 6o nível, Escamas de Aço aprendem a personalizar sua armadura de forma mais vantajosa, ajustando-a perfeitamente a seu corpo e movimentos. Usando qualquer armadura, o bônus máximo de Destreza aumenta em +2, e penalidades em perícias são reduzidas em –2 pontos. Ou seja, uma armadura completa teria bônus máximo de Destreza +3 e penalidade por uso de –4.

Escamas de Aço [Níveis Substitutos de Guerreiro]

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
2º	+2	+3	+0	+0	Mestre Forjador, Talento Adicional
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Mestre Forjador, Ajuste Perfeito
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Mestre Forjador, Forjar Armaduras e Escudos Mágicos

Esta habilidade substitui o Talento Adicional normalmente adquirido pelo guerreiro no 6o nível.

Forjar Armaduras e Escudos Mágicos (Ex): no 8o nível, um Escama de Aço domina técnicas para forjar armaduras e escudos mágicos. Ele adquire o talento de criação de item Criar Armaduras e Armas Mágicas (mas válido apenas para armaduras e escudos), sem precisar satisfazer seus requerimentos. O Escama de Aço ainda deve pagar os custos normais em PO e XP para criar o item, além de pergaminhos com as magias necessárias. O nível de conjurador do item encantado sempre será o menor possível.

Esta habilidade substitui o Talento Adicional normalmente adquirido pelo guerreiro no 8o nível.

Soberano da Acha [Bárbaro]

Sediados e treinados na cidade-fortaleza de Ax'aria — primeira linha de defesa do reino de Brando contra os monstros das Montanhas de Marfim — os Soberanos da Acha são mestres no uso do machado como arma. Párias, excluídos, criminosos e marginais, lançam-se contra os inimigos com a selvageria e abandono de quem não tem nada a perder. Assim, após algum tempo servindo à proteção do reino em sua fronteira mais perigosa, compensam seus erros passados e recuperam o orgulho como grandes guerreiros.

Todo membro admitido no Exército da Acha recebe um machado (tipo e tamanho à sua escolha) como arma pessoal, forjado pelos guerreiros e magos da cidade-fortaleza. Essa arma mágica pessoal cresce em poder conforme o Soldado também adquire experiência em combate. São machados de guerra, machadinhas, cutelos, machados duplos e outros tipos, impregnados com magia para cortar melhor, serem arremessados a enormes distâncias, produzir fogo, gelo ou ácido, e até decapitar inimigos com um só golpe.

Após sua reconquista da honra, muitos continuam servindo em Ax'aria, enquanto outros decidem correr o mundo como aventureiros; sua perícia em combate será sempre apreciada em qualquer equipe de exploradores de masmorras. Muitos preferem não falar da vida anterior (dizem que cortaram sua ligação com o passado a golpes de machado...); outros, orgulhosos de sua redenção, não fazer qualquer segredo.

Requerimentos: o personagem deve estar apto a progredir para o 3º, 5º e 7º níveis de bárbaro.

Características da Classe

Senhor do Machado (Sob): no 3º nível, o Soberano da Acha é considerado proficiente com todos os tipos de machado (machadinha, machado de arremesso, machado de batalha, machado de guerra, machado grande, machado duplo). Ele também adquire um machado (tipo à sua escolha) de adamante, com bônus de encantamento +1.

Esta habilidade substitui a habilidade de Sentir Armadilhas, normalmente adquirida pelo bárbaro no 3º nível. Nos níveis seguintes, sempre que o bárbaro deveria adquirir mais um nível em Sentir Armadilhas, em vez disso seu machado adquire um bônus de encantamento. Assim, um bárbaro de 15o nível com a habilidade Senhor do Machado não pode sentir armadilhas, mas possui um machado +5 com poderes à sua escolha (por exemplo, um *machado +1 dançante*).

Sentir a Direção (Ex): no 3º nível, o Soberano da Acha sempre pode, com um teste bem-sucedido de Sabedoria (CD 15), saber em que direção e distância está seu machado. Em caso de falha, um novo teste só pode ser realizado após 24 horas.

Especialização Total (Ex): no 5º nível o Soberano da Acha recebe Foco em Arma e Especialização na Arma como talentos bônus, sem precisar satisfazer seus requerimentos, e válidos para qualquer tipo de machado.

Posse Segura (Ex): no 5º nível o Soberano da Acha recebe um bônus de +2 em Observar, Ouvir, Sentir Motivação e quaisquer outros testes de perícias para evitar que seu machado seja tomado ou roubado. Também recebe um bônus de +2 em testes resistidos contra tentativas de desarme para evitar que o machado seja tomado, derrubado ou quebrado.

Despertar (Sob): no 7º nível, o machado pessoal do Soberano da Acha adquire identidade própria, tornando-se um item mágico inteligente. As habilidades mentais do machado são iguais à habilidade mental mais alta do bárbaro (por exemplo, se o bárbaro tem Int 8, Sab 12 e Car 9, seu machado terá Int 12, Sab 12 e Car 12). A tendência do machado é igual à do bárbaro. Outras habilidades, poderes maiores, menores, dedicados e propósitos especiais são escolhidos pelo Mestre, mas normalmente estão de acordo com os objetivos pessoais do personagem.

Esta habilidade substitui a Redução de Dano, normalmente adquirida pelo bárbaro no 7º nível. Soberanos da Acha que possuam a habilidade Despertar recebem Redução de Dano 1/— apenas no 10º nível, e sua RD será sempre 1 ponto abaixo do normal para um bárbaro de mesmo nível.

Monge Gu-On [Monge]

Berço das artes marciais, o reino de Lancaster abriga numerosos monastérios, cada um devotado ao cultivo de uma ou mais técnicas de combate desarmado. Talvez os mais exóticos e notórios entre estes monges, sejam os membros da ordem Gu-On.

Através de segredos bem guardados, os monges coletam a seiva leitosa da frondosa árvore Gollan. Seca e tratada de forma correta, a seiva produz um curioso material elástico, bastante duro, mas que sempre volta à forma original quando deformado.

Com esse material os monges fabricam bolas duras, que saltam quando jogadas no chão. Conhecidas em todos os reinos, as "bolas de Gu-On" são muito apreciadas como brinquedos ou para disputar diversos tipos de jogos, especialmente entre crianças.

Mas poucos sabem que, secretamente, os monges utilizam essas bolas como armas. Com chutes e arremessos poderosos, eles conseguem atingir seus adversários em pontos vitais e atordoá-los sem matar. E os maiores mestres nesta arte marcial conseguem causar grande dano, ou até mesmo derrubar portas e paredes com seus chutes incríveis.

Uma bola de Gu-On é uma arma exótica de ataque à distância, com as seguintes características: custo 15 PO, dano 1d6

Soberano da Acha [Níveis Substitutos de Bárbaro]

DV d12

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
3º	+3	+3	+1	+1	Senhor do Machado, Sentir a Direção
5º	+5	+4	+1	+1	Especialização Total, Posse Segura
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Despertar

Monge Gu-On [Níveis Substitutos de Monge]

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+0	+2	+2	+2	Iniciado Gu-On, Rajada de Golpes, Ataque Desarmado
3°	+2	+3	+3	+3	Discípulo Gu-On
12°	+9	+8	+8	+8	Mestre Gu-On, Queda Suave 18m

DV d8

(P) ou 1d8 (M), decisivo x3, incremento de distância 6m, peso 2kg. Normalmente a bola causa apenas dano por contusão: personagens com o talento Usar Arma Exótica adequado podem, à sua escolha, causar dano letal ou dano por contusão.

Uma falha em um teste de ataque com a bola Gu-On, além de não causar dano, também significa que a bola não retorna diretamente para o atacante; recuperar a bola perdida requer uma ação de movimento.

Requerimentos: o personagem deve estar apto a progredir para o 1°, 3° e 12° níveis de monge.

Características da Classe

Iniciante Gu-On (Ex): no 1° nível, o Monge Gu-On, é considerado proficiente com a bola Gu-On (veja o quadro). Ele pode, à sua escolha, causar dano de contusão ou dano letal com a arma. Além disso, mesmo após um ataque mal-sucedido, a bola sempre retorna aos pés do monge (exceto com um 1 natural em 1d20).

Esta habilidade substitui o Talento Adicional normalmente adquirido pelo monge no 1o nível.

Discípulo Gu-On (Ex): no 3° nível, o Monge Gu-on pode atacar vários alvos com um mesmo chute de sua bola. Como uma ação de rodada completa, ao realizar um ataque bem-sucedido, o monge pode fazer um segundo ataque contra outro alvo que esteja ao alcance. Caso o segundo ataque também seja bem-sucedido, ele pode fazer um novo teste para outro alvo (que pode ser novamente o primeiro), e assim por diante. O número máximo de ataques por rodada que o monge pode fazer com esta habilidade é igual a 1 + seu modificador de Destreza (mínimo 2).

Esta habilidade substitui Mente Resoluta, normalmente adquirido pelo monge no 3o nível.

Soberana da Acha, Monge Gu-On e Escama de Aço

Paladino de Bullton [Níveis Substitutos de Paladino]

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Aura do Bem, Detectar o Mal, Fúria Contra o Mal 1/dia
5°	+5	+4	+1	+1	Fúria Contra o Mal 2/dia, Búfalo-de-Guerra
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Aumentar 1/semana

DV d10

Mestre Gu-on (Ex): no 12° nível, o Monge Gu-On consegue imbuir a bola com sua própria energia espiritual. Ele pode usar a habilidade Ataque Chi em ataques feitos com a bola Gu-On. Além disso, ataques com a bola ignoram a dureza de objetos.

Esta habilidade substitui Passo Etéreo, normalmente adquirido pelo monge no 12o nível.

Paladino de Bullton [Paladino]

Esses guerreiros sagrados formam a milícia protetora do Velho Mundo e outros reinos. São paladinos que cavalgam búfalos, em vez de cavalos.

Apenas os melhores alunos da academia militar de Bullton podem se tornar membros da ordem. Por suas atitudes violentas e rudes, os Paladinos de Bullton são muitas vezes confundidos com bárbaros, tomados por ignorantes ou selvagens. Mas sua infâmia é exagerada: estes guerreiros santos são intimidadores, com certeza, mas ainda têm o coração dourado dos paladinos. Eles gargalham dos "fidalgos reluzentes" de Brando, acusando-os de fracos e esnobes.

Embora estejam sediados em Bullton, os Paladinos-Búfalos podem ser encontrados em todo o reino e além, patrulhando fronteiras, respondendo a pedidos de ajuda, o mesmo integrando grupos de aventureiros. Estes guerreiros santos foram decisivos durante o Grande Expurgo, quando quase todos os goblinóides nos Reinos foram caçados ou expulsos para as Montanhas de Marfim. Paldinos de Bullton são também implacáveis na caça aos licantropos.

A ordem é relutante em admitir membros que não tenham traços de búfalo: quase todos os testes de admissão são baseados em força física (que os Herdeiros do Búfalo possuem acima da média). Uma vez aceitos, os novos paladinos são treinados em montaria e combate sobre os búfalos-de-guerra criados em Bullton.

Requerimentos: Herdeiro do Búfalo, ou Força 15+. O personagem também deve estar apto a progredir para o 1°, 5° e 6° níveis de paladino.

Características da Classe

Fúria Contra o Mal (Ex): no 1° nível, o Paladino de Bullton pode usar a C o Mal uma vez por dia. Esta habilidade é idêntica à Fúria Bárbara, mas pode ser empregada apenas contra adversários malignos (que tenham sido percebidos como tais através da habilidade Detectar o Mal). Na ausência do mal, a Fúria simplesmente não se manifesta.

Nos níveis 5°, 10°, 15° e 20°, o personagem adquire mais uma utilização diária da Fúria Contra o Mal. Esta habilidade substitui Destruir o Mal, normalmente adquirida pelo paladino nos níveis 1°, 5°, 10°, 15° e 20°.

Búfalo-de-Guerra (Ex): no 5° nível, o Paladino de Bullton adquire uma montaria especial. Esse animal mágico é um búfalo-de-guerra (veja o quadro), com os mesmos poderes de uma montaria especial padrão de paladinos. Um Paladino de Bullton não pode escolher outro tipo de montaria especial.

Búfalo-de-Guerra (animal Grande): ND3; DVs 5d8 +15; PVs 37; Inic +1; Desloc 12m; CA 14, toque 10, surpreso 13 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: base +3, agarrar +15, chifres +10 corpo a corpo (dano 1d8+10), mordida +10 corpo-a-corpo (1d8+7); Espaço/Alcance: 3m/1,5m; Ataque Especial: Estouro; Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +7, Ref +5, Von +1; For 26, Des 12, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4; Perícias: Observar +5, Ouvir +7; Talentos: Prontidão, Vigor.

Estouro (Ex): um rebanho acuado ou assustado de búfalos-de-guerra corre em direção contrária à ameaça, atropelando qualquer criatura de tamanho Grande ou menor, e causando dano igual a 1d12 para cada três búfalos presentes (Reflexos, CD 20 para metade do dano). A Classe de Dificuldade é baseada na Força dos búfalos.

Esta habilidade substitui Montaria Especial, normalmente adquirida pelo paladino no 5° nível.

Aumentar (SM): no 6° nível, o Paladino de Bullton manifesta uma de suas mais impressionantes habilidades. Uma vez por semana, ele pode conjurar — sobre si mesmo e sua montaria — a magia *aumentar* como se lançada por um mago de mesmo nível.

Nos níveis 9°, 12°, 15° e 18°, o personagem adquire mais uma utilização semanal de Aumentar. Esta habilidade substitui Remover Doenças, normalmente adquirida pelo paladino nos níveis 6°, 9°, 12°, 15° e 18°.

Talentos Moreau

Os talentos raciais da raça Moreau foram vistos em edições anteriores da Dragon Slayer. Reapresentamos aqui apenas aqueles exigidos como requerimentos por algumas destas classes. Estes talentos podem ser adquiridos apenas no 1o nível, e um mesmo personagem não pode possuir mais de um deles:

Herdeiro do Búfalo [Moreau]

O búfalo é seu ancestral. Você tem pele negra e pequenos chifres vestigiais.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2.

Herdeiro do Crocodilo [Moreau]

O crocodilo é seu ancestral. Você tem pele verde, com escamas nos ombros, costas, fronte e outras partes do corpo. Apenas mulheres têm cabelo.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Constituição +2.

Herdeiro da Serpente [Moreau]

A serpente é sua ancestral. Você tem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto), com padrões de serpente, e olhos com pupilas verticais.
Benefício: você recebe um bônus permanente de Inteligência +2.

DBride

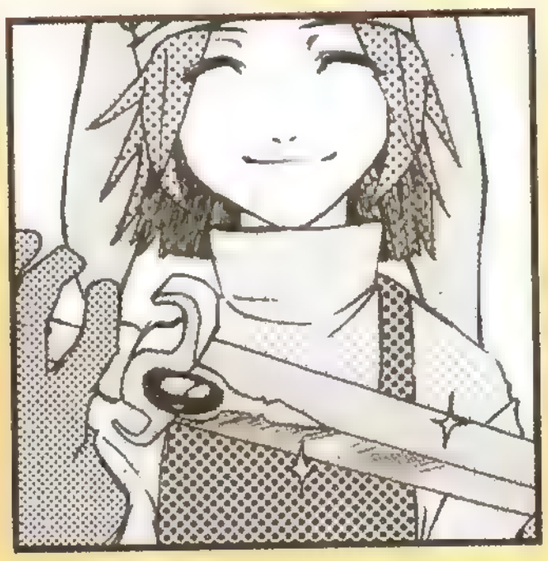
A Noiva do Dragão

Koi

Homem-lobo mudo e misterioso recém chegado ao pedaço, que andava muito a fim de uma espada mágica decente para matar um dragão. Pois é, ele achou uma...

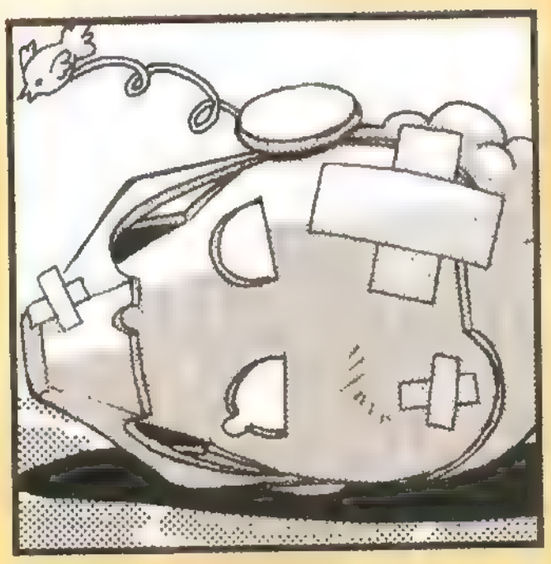
Astra

Herdeira da Raposa, alquimista e curandeira. Parece ser a única capaz de enxergar a estranha fadinha que acompanha Koi, e parece desconfiar do que realmente se trata.



Marlin

Ferreiro e noivo de Astra, por alguma razão fez desmoronar o túnel onde ela estava com Koi. Não confunda com outro personagem portador de marreta biônica.



Ray

Antigo golem reativado e miniaturizado por Marlin; forte, mau-humorado, fala em miguchês arcaico, e seus balões parecem aquele computador do Lost.

Betta, senhor da Aldeia Aqvarivm, finalmente revela sua verdadeira natureza — ele é um dragão azul. Tuna testemunha quando sua irmã Dafina é levada pelo monstro até sua torre. A menina pede socorro a Marlin, no instante em que ele reativa com sucesso um golem de ferro abandonado nas ruínas. Ray, o golem, declara ter pertencido aos antigos heróis que viviam no castelo. Agora, enquanto Marlin, Ray e Tuna rumam para o castelo, Koi (com sua recém encontrada espada mágica) e Astra abandonam seus porões para caçar o dragão...

Parte 12

Visão da Verdade

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano

VOCÊ SEMPRE GOSTOU DE VOAR COMIGO...

...MAS NUNCA CONSEGUIU MANTER A CONSCIÊNCIA POR MUITO TEMPO!

SUPONHO QUE OS HUMANOS NÃO FORAM, MESMO, FEITOS PARA VOAR!

N-NÃO... SUPONHO QUE NÃO, MILORDE!

E-ESTAMOS EM SUA TORRE? ENTÃO AQUI É ONDE...?

AQUI É ONDE PERMANEÇO A MAIOR PARTE DO TEMPO! ESPERANDO! VIGIANDO!

DAQUI, POSSO VER TUDO QUE ACONTECE NA REGIÃO! E MUITO ALÉM!

DAQUI, VENHO OBSERVANDO MINHA LINDA NOIVA CRESCER...

...ANSIANDO PELO DIA DA ENTREGA...

COMO VOCÊ BEM OBSERVOU ANTES, MINHA NOIVA...

...SOU ALGUÉM QUE APRECIA ESPERAR PELAS COISAS BOAS!

QUANTO MAIS LONGA A ESPERA, MAIOR A SATISFAÇÃO DO OBJETIVO ALCANÇADO!

E EU POSSO ESPERAR MUITO, MUITO TEMPO!

ESTA BELA TORRE... EU ESPEREI PARA TOMÁ-LA DE SEUS ANTIGOS MESTRES!

AH, ERAM HERÓIS PODEROSOS... VIAJANTES PLANARES... FAVORITOS DOS DEUSES...

MESMO COM MINHA FORÇA, EU NÃO CONSEGUIRIA VENCÊ-LOS EM COMBATE DIRETO!

...MAS NÃO PODIAM ESPERAR COMO EU POSSO!

EU TOCAIEI... ESPREITEI... POR ANOS! DÉCADAS!

NO MOMENTO CERTO... UM A UM... TODOS CAÍRAM!

OS HERÓIS... E SEUS FILHOS!

DEVE TER SIDO NAQUELA ÉPOCA, QUE DESCOBRI O PRAZER DE OBSERVAR HUMANOS CRESCENDO!

COMEÇANDO A APRECIAR A BREVIDADE RIDÍCULA QUE CHAMAM "VIDA"...

DESCOBRINDO O MUNDO... A SI MESMOS... SEUS IGUAIS...

...PARA ENTÃO MATÁ-LOS!

A-AINDA NÃO É O DIA, MILORDE!

M-MARLIN ÀS VEZES GOSTA DE BRINCAR DE ADIVINHAR COMO SERIA DENTRO DESTA TORRE!

(CÁ ENTRE NÓS, EU ACHO UMA BRINCADEIRA MUITO BESTA...)

É UMA ESPÉCIE DE JOGO LOCAL! CLARO, ***CADA*** PESSOA NESTA VILA DEVE SE PERGUNTAR SOBRE ISSO DESDE QUE NASCEU...

...MAS TENHO CERTEZA QUE ***NINGUÉM*** ESPERAVA POR ***ISTO!***

NÃO ACHO QUE SEJAM ***PORTAIS PLANARES*** VERDADEIROS...

NÃO SE PODE ***PASSAR*** POR ELES... SÃO APENAS ***JANELAS!***

ACHO QUE ESTE LUGAR FUNCIONA COMO UMA ***BOLA-DE-CRISTAL***... PARA ESPIAR OUTROS LUGARES E PESSOAS...

...MAS ESTÁ FOCADO EM ***DÚZIAS*** DE LUGARES E PESSOAS DIFERENTES!

TALVEZ ATÉ ***MUNDOS*** DIFERENTES!

OLHA, EU VIAJAVA BASTANTE EM MEUS TEMPOS DE MAGA AVENTUREIRA...

...MAS A MAIOR PARTE DESSES LUGARES, NÃO POSSO NEM COMEÇAR A IMAGINAR ONDE SERIAM!

MUITO MENOS ESSAS PESSOAS, CRIATURAS... E OLHA QUE JÁ ENCONTREI UNS TIPOS BEEEM ENTRANHOS!

BEM, ALGUMAS DESSAS JANELAS COM CERTEZA APONTAM PARA OS REINOS DE MOREANIA!

AQUELA SÓ PODE SER A ***CIDADE SUSPENSA DE PRENDICK!***

QUERO PASSAR LÁ NOSSA LUA-DE-MEL!

NEM PRECISO DIZER QUE MARLIN NÃO ESTÁ MUITO A FIM...

OH! AQUELA ALI SE PARECE MUITO COM A ***ARQUIDRUIDA SOPHIA RAZIEL!***

ELA GOVERNA O REINO DE ***LANCASTER***, E TAMBÉM É LÍDER DO ***CONSELHO DRUIDA!***

DEVE SER A CONJURADORA DIVINA MAIS PODEROSA NOS REINOS!

E SOU CAPAZ DE JURAR QUE ELA ESTÁ NOS OBSERVANDO DE VOLTA!

MISERICORDIOSA DAMA ALTIVA...

ESTA JANELA MOSTRA MUITO ALÉM DOS PICOS DE MARFIM... O MALDITO ***REINO DAS TORRES!***

E AQUELE SÓ PODE SER O ***MARECHAL HECATOM!*** SENHOR DAS LEGIÕES DE MORTOS-VIVOS!

E AQUELA... BEM... AQUELA AL...

AQUELA COM AQUELES... HÃ...

OOO! ZENTÊ!

VOCÊ! VOCÊ AÍ, VERMELHINHO! "EFRITO" OU SEI LÁ COMO CHAMA!

EU DESEJO QUE VOCÊ ME LEVE HOJE PRA BALADA NO PALÁCIO DA DEUSA!

GENTE, QUE SHOW ESSE LANCE DE QUE OS GÊNIOS *PRECISAM* ATENDER OS DESEJOS!

NÃO É NADA DISSO, SUA MALUCA!

HÃ... NÃO TENHO A *MÍNIMA* IDÉIA!

GAMEI

O O

AS ORELHAS E PATAS SÃO DE UMA *HERDEIRA DO COELHO*, MAS NUNCA VI UMA QUE TIVESSE *ASAS!*

E O DECOTE ESTÁ MAIS PARA UMA HERDEIRA DO *BÚFALO*...

BETTA É MUITO PODEROSO, SEI BEM DISSO! MAS É IMPOSSÍVEL QUE ISTO SEJA OBRA DELE!

UMA PORÇÃO DE *DEUSES MENORES* NÃO POSSUI A MAGIA NECESSÁRIA PARA CONSTRUIR ALGO ASSIM!

SE É MESMO VERDADE QUE ESTA TORRE FOI ERGUIDA POR ANTIGOS HERÓIS DE TERRAS DISTANTES...

...FICO AQUI PENSANDO EM *QUEM* ELES SERIAM, *QUANTA* RIQUEZA E PODER ACUMULARAM...

...E O *QUE* TERIA ACONTECIDO COM ELES...

HMM?

RAINHA!

RAINHA! MESTRA! MAMÃE!

EU NÃO ESPERAVA VER A SENHORA DE NOVO TÃO CEDO!

TENHO MUITA SAUDADE, RAINHA!

ESTOU VIGIANDO ELE BEM DIREITINHO, VIU?

AINDA NÃO SOU FORTE O BASTANTE, MAS *VOU FICAR!*

SÓ MAIS ALGUMAS NOITES, TUDO BEM?

SÓ MAIS ALGUMAS NOITES

VOCÊ OUTRA VEZ?

EEK!

Ô TIA CHATA DA PESTE!

EI, CUIDADO!

O QUE VOCÊ...?

ERA UMA ***DEUSA***, NÃO ERA? ***TINHA*** QUE SER UMA DEUSA!

NEM A DAMA ALTIVA, NEM O INDOMÁVEL, MAS ***COM CERTEZA*** UMA DEUSA! EU PUDE SENTIR ***NA ALMA!***

SÓ COM O OLHAR, ELA QUERIA ***SUGAR MINHA VIDA!***

UMA DEUSA DA MORTE, DAS ***TREVAS!*** E VOCÊ A ***CONHECE!***

QUAL SUA LIGAÇÃO COM ELA? POR QUE AQUELA FADA MALDITA...?

MAIS RÁPIDO, GOLEM!

TEMOS QUE CAVAR MAIS RÁPIDO!

AMOR...?

:-t
EU JAH DISSE QUE MEU NOME EH **RAY**.

E, QDO VC ESPERA BOM DESEMPENHO DE UMA MAQUINARIA PESADA...

...REDUZIR SEU TAMANHO PARA **METRO E MEIO** NAO COSTUMA SER A SOLUCAO MAIS INTELIGENTE.

AÍ, NINGUÉM MANDOU VOCÊ ARREBENTAR TODA MINHA OFICINA OUTRO DIA!

COMO EU PODIA TER PAZ COM UM MONSTRO DE QUATRO METROS TENTANDO ME PISOTEAR?

COMMENT: QUE OTIMO, A GAROTINHA FICA ASSUSTA-DINHA, E SOU EU QUEM PAGA O PATO.

PÁRA DE ME CHAMAR DE MENINA!

KTOM! KTOM!

:-@
PARA DE MARTELAR MINHA CABECA!

MARLIN, MEU FOFO! VOCÊ ESTÁ TENTANDO ME SALVAR!

PENSEI QUE... EU TIVE MEDO QUE ESTIVESSE ZANGADO COM...

DEUSA, O QUE EU ESTAVA PENSANDO? ONDE ESTAVA COM A CABEÇA, PARA ACHAR QUE VOCÊ TEVE CIÚMES DE...?

TIO MARLIN... VOCÊ DERRUBOU ***MESMO*** ESTE TÚNEL DE PROPÓSITO, PARA PRENDER ASTRA E O SENHOR VÂNDALO?

NÃO ESTOU ENTENDENDO NADA! POR QUE FEZ UMA COISA DESSAS?

AGORA OS DOIS ESTÃO CORRENDO MUITO PERIGO LÁ DENTRO!

HMM... FOI UMA GRANDE BOBAGEM, MESMO...

PUXA, TUNA... NÃO SEI COMO EU PODERIA EXPLICAR PARA VOCÊ...

TIO MARLIN, FALA A VERDADE...

VOCÊ NÃO GOSTA MESMO DA ASTRA, GOSTA?

HEH, QUE COISA... VOCÊ É MAIS ESPERTA E CRESCIDA DO QUE EU PENSAVA!

VOCÊ ***PRECISOU*** AMADURECER MUITO CEDO, NÃO É?

TÁ CERTO... ACHO QUE POSSO CONFIAR EM VOCÊ...

ASTRA É UMA ***MUSA!*** A MOREAU MAIS LINDA NOS REINOS!

E EU... PUXA, OLHA PRA MIM, SOU SÓ UM FERREIRO DE VILAREJO TODO ENCARDIDO!

SEI QUE ELA ME AMA! NÃO DUVIDO NEM POR UM INSTANTE!

MAS TENHO MEDO QUE ELA SOFRA, QUANDO ENTENDER QUE NÃO SOU QUEM ELA ESPERA!

ENTÃO PENSEI QUE, SE ELA E O VÂNDALO FICASSEM UM TEMPO JUNTOS...

OS DOIS SÃO ***AVENTUREIROS!*** ELE É UM GUERREIRO, ELA É UMA MAGA!

PELO AMOR DOS DEUSES, SÃO RAPOSA E LOBO! COMBINAM MELHOR QUE ***PÃO COM MANTEIGA!***

QUEM SABE, DEPOIS DE PASSAR POR ALGUNS APUROS, ELES NÃO SE ENTENDEM?

ISSO É MUITO TRISTE, TIO! E TAMBÉM NÃO PARECE CERTO!

QUER DIZER... ASTRA SEMPRE FAZ O QUE DÁ NA TELHA! SE ELA QUISER FICAR COM O SENHOR VÂNDALO, ELA ***VAI*** FICAR!

DE REPENTE, ESTÃO LÁ NAMORANDO AGORA MESMO...

J-JÁ PERDEMOS MUITO TEMPO AQUI! VAMOS ANDANDO!

VAMOS ACHAR LOGO AQUELE DRAGÃO TIRANO DES-GRAÇADO!

EU QUERO MATAR ALGUMA COISA!

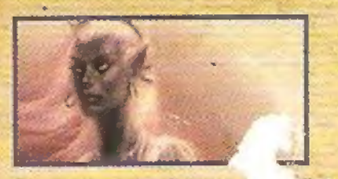
AÊ, DEMOROU!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Nesta edição você encontrará:

ENCONTROS ALEATÓRIOS
Já ouvi essas respostas em algum lugar



REVIEW
Aranhas, armas pesadas e um clima sombrio

CLÁSSICOS
Os artefatos mais poderosos de todos os mundos

ZAMBI
O pior monstro de todos

GAME DESIGN
Não aconselhados para os fracos do coração

PREVIEW
O Crânio e o Corvo, novo romance

GAZETA DO REINADO
Guerra com gnolls amardurados? Acho que li errado

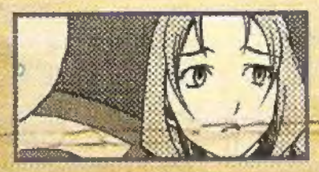
MINI CENÁRIO
Mortos-vivos: miolos, miolos, miolos

REGRAS AVANÇADAS
Psiquismo para Ação!!!

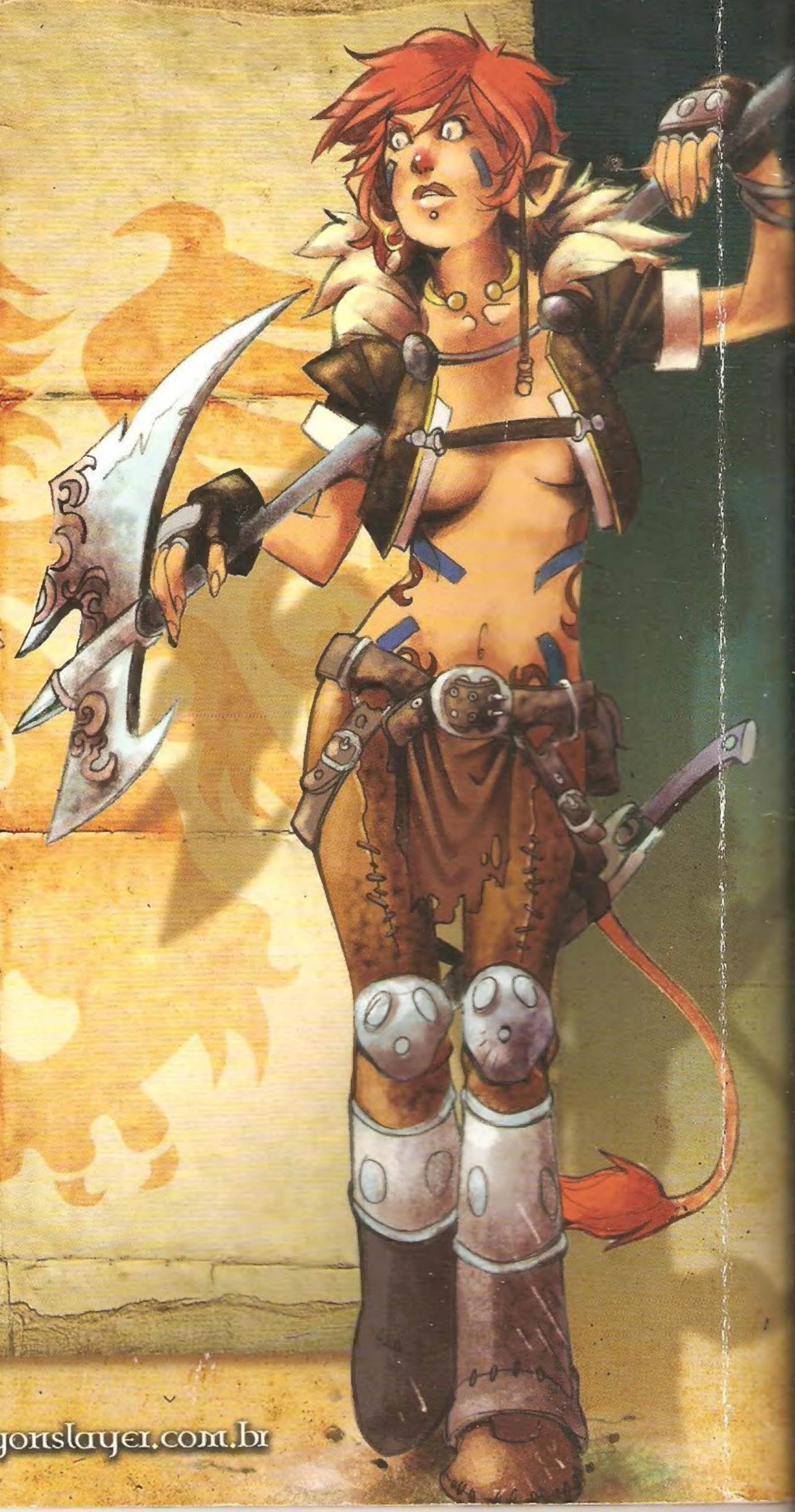
CONFRONTO
Até que enfim um feiticeiro porreta!

ADAPTAÇÃO
Disgaea: humor dos infernos

MOREANIA
Feras da Guerra: os combatentes da Ilha Nobre



DRAGON'S BRIDE
Mais sobre a dama e o vagabundo, quer dizer, vândalo



www.dragonslayer.com.br